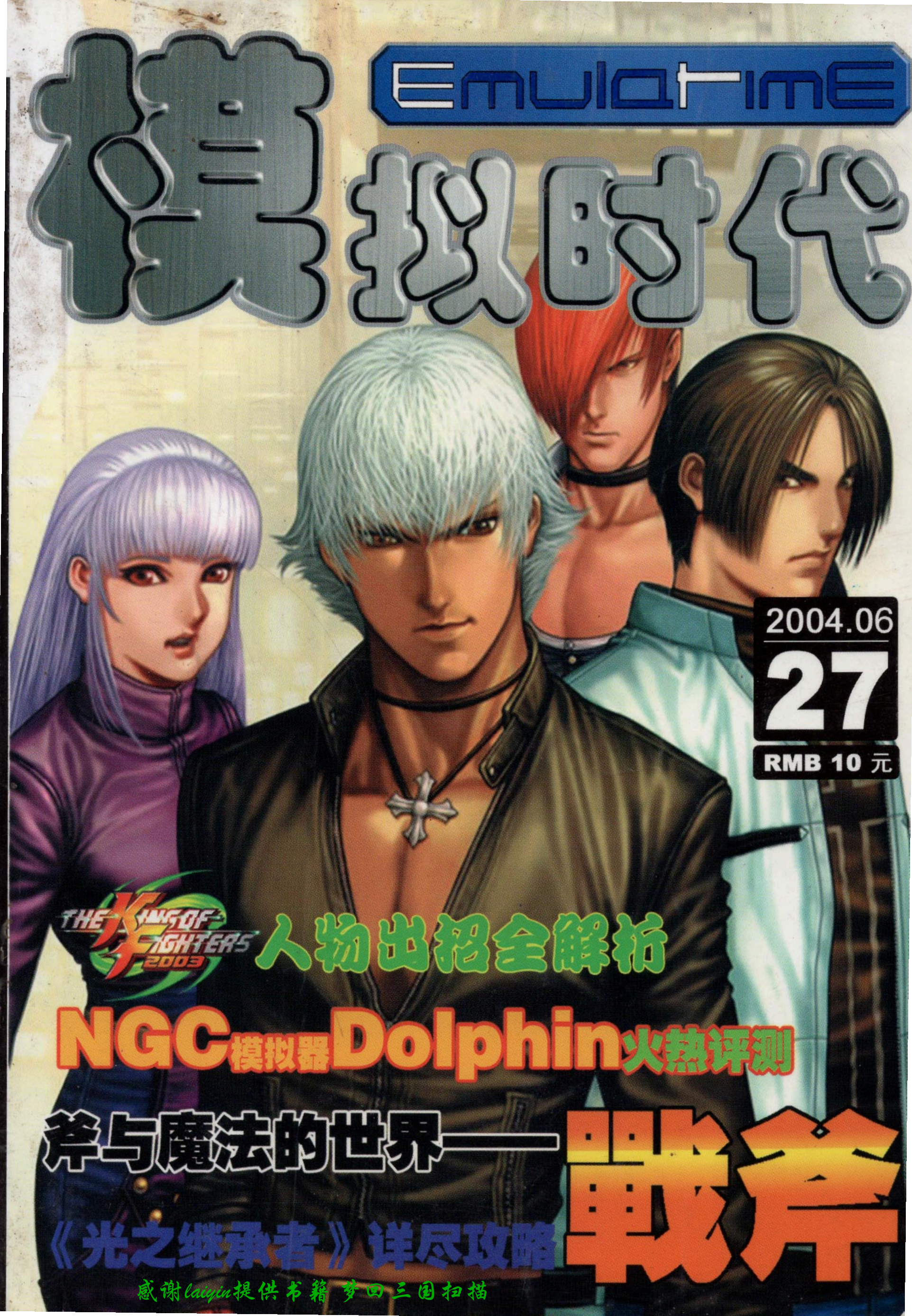


模拟时代
EmulaTimE
2004.06
27
RMB 10 元
THE KING OF FIGHTERS 2003
人物出招全解析
NGC模拟器Dolphin火热评测
斧与魔法的世界——戰斧
《光之继承者》详尽攻略




THE KING OF FIGHTERS


THE KING OF FIGHTERS
2003

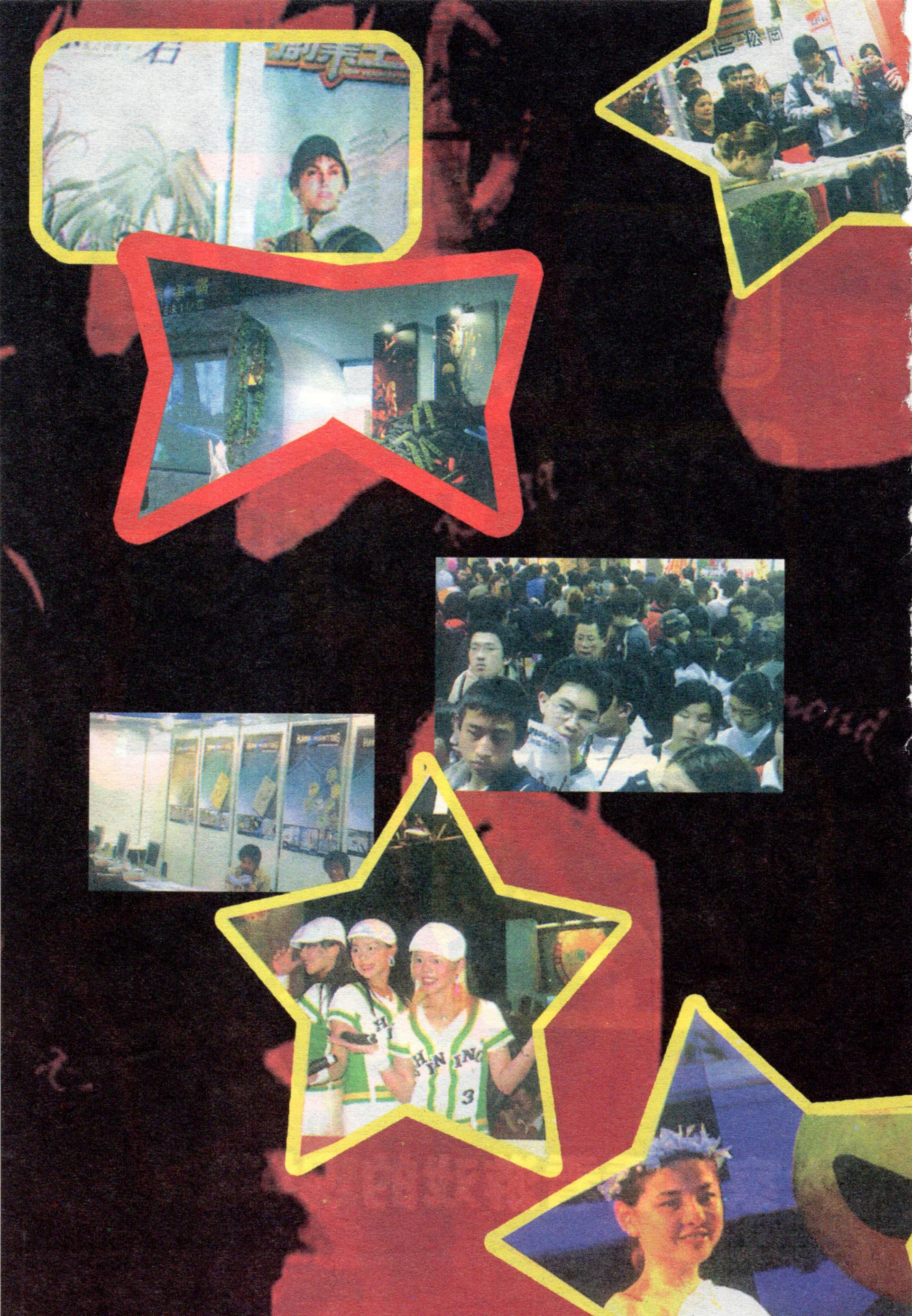

THE
2003

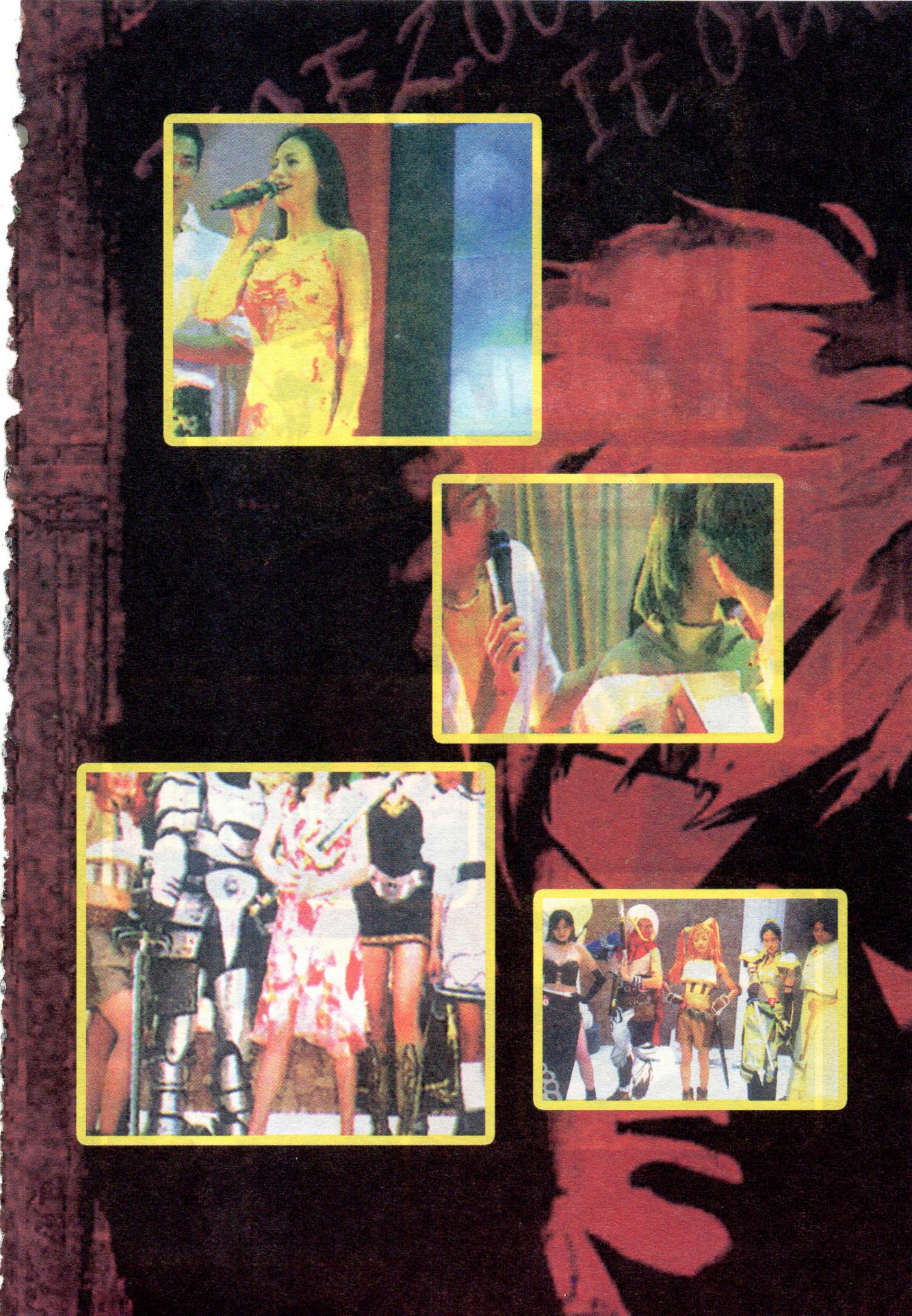

THE KING OF FIGHTERS
2003



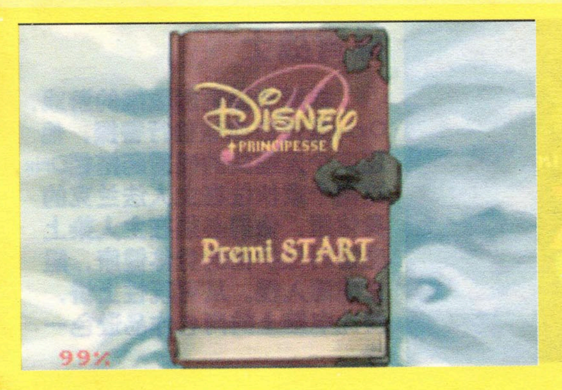
IDNIGHT VISITORS
FIGHTING GOD
下一个谁来?
ASSASSIN NIGHT
上海
的一座宅邸，各国
要人参加的秘密派对。
喔…
雅典娜！娘子！
刚产的牛奶哦！
喝吧！喝吧！
新鲜牛奶最高！
Milk! Milk! Milk!
PRIVATE STORY featuring MALIN


KOF2001
大家来看看游戏的现场吧。

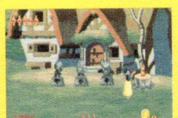








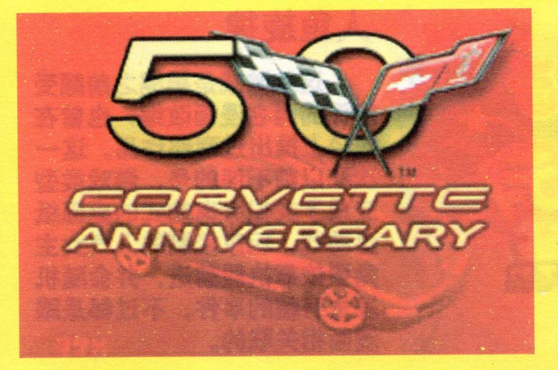






迪斯尼公主

这款游戏最大的卖点就在于迪士尼动画里的众多女主角都将会在里面亮相，目前已经知道将会登场的迪士尼作品包括有《灰姑娘》、《小美人鱼》《白雪公主与七个小矮人》、《睡美人》、《美女与野兽》和《阿拉丁》。游戏里的各个关卡也包括了多部动画里的经典场景，如美人鱼的水底世界、白雪公主的魔法森林等等，而玩家将这些关卡完成后还会有特别的奖励呢。



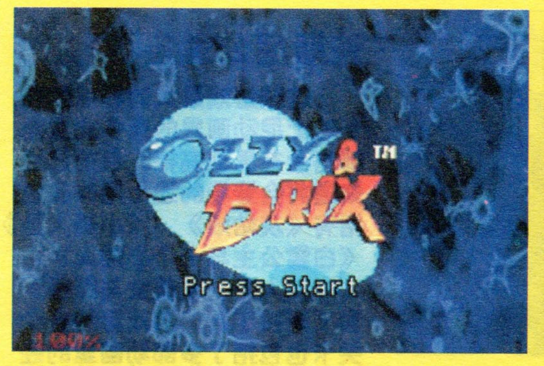






科尔维特汽车纪念赛

这是一款为了纪念雪佛莱的科尔维特系列汽车而出品的赛车游戏，似乎雪佛莱是想借此表示能和保时捷分庭抗礼的意思。所以游戏中看来处处都和《极品飞车》系列非常相似，作为赛车游戏本身并不怎么出色。如果你是起床爱好者的话，倒是推荐尝试一下。



捍胃战士

根据卡通电影改编的游戏，Ozzy是位白血球独行警探，他还有个无哩头的感冒药搭档Drix，这两个家伙住在主人法兰克的身体里，他们必须在主人染上感冒时保护他的身体健康，阻止病毒入侵。从可玩性上讲，要比电脑上的同名作品逊色一些。







人鱼旋律

这款游戏是根据之前颇受好评的同名漫画改编，也曾在GBA上推出过两部作品。这一次和以前不同的是，游戏类型变成了类似大富翁式的桌面纸盘游戏，玩家控制的人气女主角要依靠执骰前进，并会随机发生有趣的事件，不过都是跟漫画相关联的。









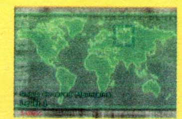




游戏王 世界冠军锦标赛2004

这也是一款GBA上原创的《游戏王》最新作。在游戏中玩家可以分别选择武藤游戏、海马濑人、城之内克也、貘良了、马利克等角色进行，为了争夺谁才是真正的游戏王牌卡冠军而进行战斗。游戏中收录了超过1100张战斗牌卡资料，另外透过GBA对战线也能与其它玩家交换牌卡或进行对战。









CT特种部队

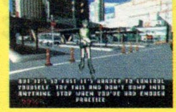
一款试图借着在PC上极度火爆的CS之名而分一杯羹的游戏，事实上只是一款横向卷轴的动作游戏，不过玩起来感觉非常像《合金弹头》，武器也非常丰富，从最基本的小刀、手枪到火箭筒、狙击枪，还可以驾驶坦克、导弹车、直升机战斗，同时任务多种多样，还是满有意思的，这次推出的是以前出过的欧洲六国语言版。

新品强袭









喷射小子：街头涂鸦

这款游戏是DC上同名作品的移植版，在GBA版的该作中将有5个城市以及10位可选角色，游戏的大体方式与系列原作一样——根据提示在相应的地方涂鸦就是游戏的目标。利用GBA的联机对战机能该作还对应多人模式，而在多人模式中将允许4人对战。



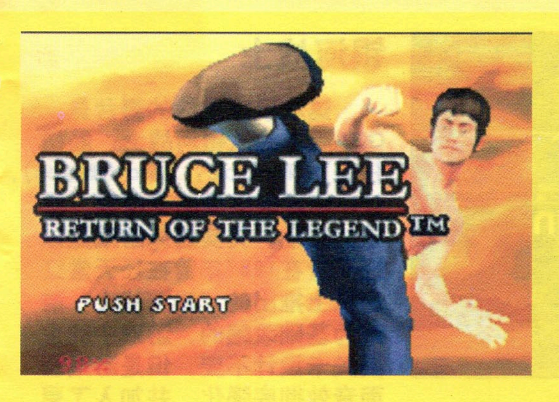






极品飞车：地下狂飚

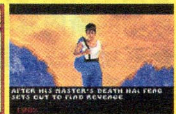
GBA版的《极品飞车：地下狂飚》并不是一款画面出色的游戏，将画面解析度调大之后我们看到几乎是满屏的马赛克。还好GBA屏幕不大解析度也不高，在掌机上的实际效果还算可以接受。加之游戏中车辆的华丽程度某种程度上得到了保留，乍一看还真有几分家用机版的感觉。

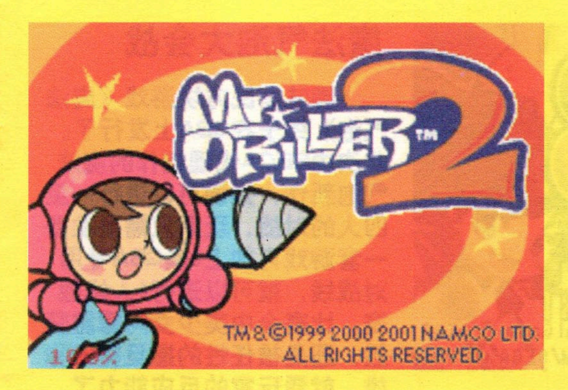


李小龙：英雄再现

中国英雄李小龙登陆GBA，我们当然要捧捧场，游戏画面算是很漂亮，制作者当然要认真了，不然会被截拳道打死的^_^。游戏操作感还可以，毕竟是欧美厂商的作品，不能太强求。无论如何，冲着小龙哥的面子也要玩一玩吧。这次推出的是美版。



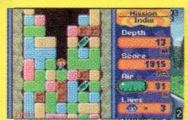


钻地先生2

事实上不过是很早以前出过的日文版改成英文版罢了，不过连语音都变成了英文说明做得还是满认真的。总体来讲是一款另类的方块休闲游戏，操纵一个小人把所有危急世界的方块都消除，但是不能被头顶掉下来的方块砸到。虽然不是太好玩，但绝对适合哄你的女朋友。





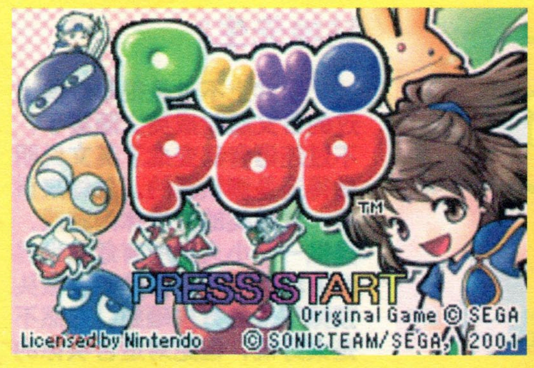






银河战士

这次玩家挑战的舞台是GBA版本的《银河战士：最初任务》(Metroid：Zero Mission)，让GBA玩家继续感受探索、冒险的感动。其实这款游戏是以任天堂在1987年曾在任天堂红白机上推出的“银河战士”游戏为基础改编的，游戏中的主要关卡设计不变，但是游戏画面音效彻底强化，并加入了更多原创的新内容与新关卡，不管是老玩家或是新玩家一定都能玩得高兴。









魔法气泡大会战

趣味国民方块游戏《魔法气泡》终于在GBA上发行了。此次由SEGA代理制作的魔法气泡新作，强调可以进行一至四人的对战，玩家只需要准备一套游戏再加上3条GBA专用对战线，就可以进行4人挑战赛。比赛会由美少女阿露露获胜，还是被任性的撒旦魔王称雄，就看玩家的反应能力了。



EmulaTimE 模拟时代

2004.06

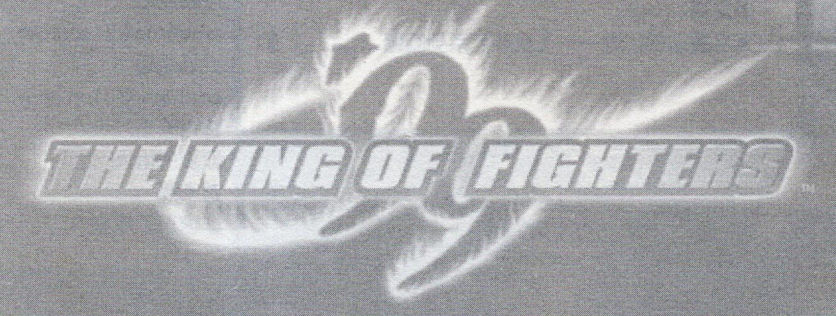
编辑主任:阳光
责任编辑:
Spiegel Birdy Rina
美术编辑:YOKR
封面设计:Birdy
排版制作:YORK

杂志信箱:
emutime@21cn.com
投稿信箱:
emutime@21cn.com
特约鸣谢:
寂寞的旅人
游卡网
非官方工作室



Emulatime

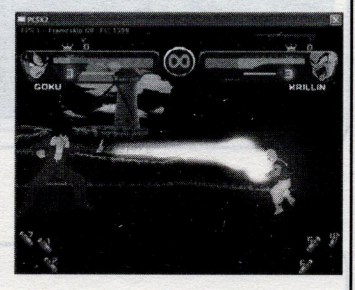
模拟时代

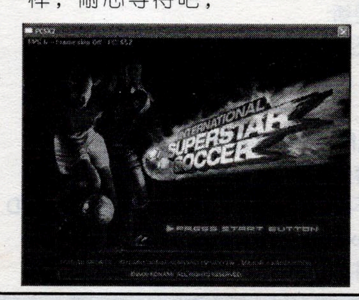


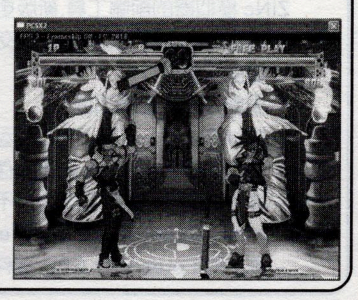


PCSX2 0.6 新图

即将来到的 PS2 模拟器 PCSX2 0.6 新版又有一批另人窒息的模拟截图放出，从画面上看，图像的效果已经做得非常不错。但不知道是否会像 NGC 模拟器一样，对机器配置的要求非常之高，不过，不管怎么说，PS2 的模拟器还是很值得让人期待 的东西，如果有很多的朋友像小编一样，买不起 PS2 的话，那么就请大家和我一样，耐心等待吧，

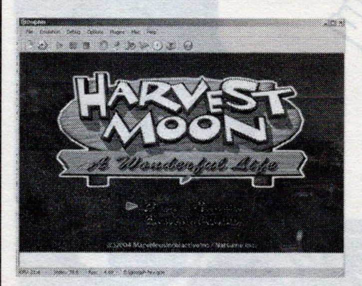






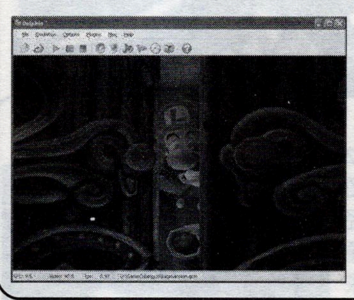


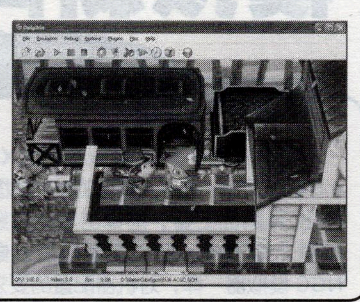
Hold Your Breath



炫目的 NGC 模拟器 Dolphin 又有新进展,F|res 放出一批新模拟截图,模拟器的兼容性再次提升,

动物之森(Animal Crossing),牧场物语(Harvest Moon,字体显示有问题),路奇的梦魇(Luigi's Mansion)运行可能～!感谢作者 F|res, Ector 和 Schibo 的不懈努力.





ZiNcGUI 1.8

ZiNc 模拟器的前端工具.新版更新:

- 修正 directx 代码中的左右交换.
- 更新界面设计.
- 更新了插件配置页面.
- ZiNcGUI 第一次运行时,会运行一个转换程序.
- 每个游戏的 zincgui 设置会存储在不同的 cfg 文件中.
- 每个游戏的插件类型都有其不同的 cfg 文件.例如:3D 街霸 sfexD3D.cfg/sfexOpenGL/sfexGlide.cfg/sfexSoftGPU.cfg
- 添加对 Petes soft GPU 插件的支持.

P.E.Op.S. Soft GPU 1.16

PS模拟器视频插件,适用于ePSXe和Pcsx.显存2MB,16位色彩模式下能处理DirectDraw的显卡模拟度更好，注意只支持16位或32位色彩模式。24位色彩模式请在全屏模式下运行。新版本修正了Skullmonkeys，ZiNc兼容，增加了一些游戏修正,增加了商务机PSX GPU方面的兼容。

MAME32 Plus! Plus! 0.8 超级加强版

PPX论坛lahow发表了MAME32PLUS0.8的再PLUS版，此版确实打造了个在功能上梦幻般完美的MAME32PLUS～～！！

（支持kaillera！ 7z压缩！同时支持新游戏的哦）故推荐给大家。

引述原文如下：

“基于 Mame32 Plus! 及 [Neo] Mame32 Plus!, 加强以下功能:

1. 使用 Intel C Compiler 8.0 I686 优化 (及选择性的 P4 优化)
2. 加速 Hq/Lq 画面效果 (MMX 化, 快 5--10%)
3. 支持 Hq4x, Lq4x 画面效果
4. 修正部份 CPU 及 memory error (index out of bound problem)
5. 部分用户接口修正 (menu, dialog)
6. 支持 7z 压缩
7. 支持 kaillera
8. 支持新游戏

部分功能没有详细测试



MAME32 Plus! 0.80

MAME 非官方版本，新版更新：
- 同步于官方 mame 0.80.
- 修正游戏 Mitchell 声音问题.
- 在 lang 目录下支持本地 mameinfo.dat
- 修正 command.dat 加载

Nebula 2.24

CPS-1/CPS-2/IGS/MVS(NEOGEO)基板,NEOGEO CD 家用机模拟器。新版更新：

*NEOGEO 方面:

- 修正所有的 neogeo roms 的格式与 mame romsets 相一致。
- 修正 kof98 保护问题(如果还有红色警告文字，请从 config 文件夹中删除旧的 kof98.srm 文件)

* 其它更新:

- 添加 HQ2x 插件 (包含 src 在 plugins\hq2xsrc.zip)

Winkawaks 1.49

CPS-1/CPS-2/SNK MVS(NEOGEO)基板模拟器. 此版由 CPS2Shock 代理,并非 KAWAKS 官方新版.本版更新:

* 新添加的游戏驱动列表:
- The King of Fighters 2001 (alternate set)
- Samurai Shodown III (set 2)

* 配合 MAME079u4 改变了 29 个 Neogeo 游戏的 ROMs
* 修正未加载 ROM 时，按 alt+m 键，程序出错的 bug
* 将错误对话框 'no romset loaded' 改成 'no game loaded'

DarkMan_DInput v2.0

基于 zilmar 制作的 Common Controller plugin spec version #1.0 改制而成的 Nintendo 64 模拟器控制器插件。主要是用于 Doom 64, Duke Nukem 64, GoldenEye 007, Perfect Dark, Quake 64, Turok, Turok 2,...等等一些 3D 第一人称射击游戏。

FakeNES WIP 0221

FC/NES 模拟器,新版变动:
- Collapsed 机器菜单并进主选项菜单,并将菜单布局改小。
- 重写大多数 GUI 信息，增加侦测启用和禁用功能。
- 修正低通过滤 bug。
- 修正和改进单色模式。
- 修正隔行扫描过滤与色彩 deemphasis 的兼容性问题。

FakeNES WIP 0219

FC/NES 模拟器,新版变动:
- 修正分析器 bug
- 重写了音频代码>过滤器菜单以及添加对多重声音过滤器的支持
- 增加支持初步单色模式
- 增加支持初步彩色模式
- 色彩着重修正和改进

FreeDO v1.6.2 Beta 版释出

felixl 放出了 FreeDO v1.6.2 Beta 版,他没有提到任何更新日志,如果玩家发现 BUG,可以上 FreeDO 的论坛报告.



VirtuaNES v0.91b

任天堂(FC/NES/FDS)模拟器.支持联网游戏.本版更新:

- 添加 WindowsXP 使用“VirtuaNES.exe.manifest”文件
- 修正“用自动 IPS 补丁”来读取 IPS 的 ZIP 文件的操作
- 修正有关游戏对话框显示暂停被解除的问题

RascalBoy Advance v1.2.7.7

任天堂 GBA 手掌机模拟器.新版更新:

- 添加 Game Shark 管理
- 添加 Code Breaker 管理
- 添加支持 IPS 补丁
- 支持 trilinear filtering 显示效果
- 修正在存盘时使用 15 个插口时出现的 bug
- 修正记载游戏记录的 bug
- 修正 SWI 5 模拟方面的 bug
- 修正地址 0x8000000 和 0x8FFFFFF 写入时的 bug

PCSX2 作者 SHADOW 之访谈

emufanatics 站这次的聚光灯对准了 PCSX2 作者 SHADOW,PCSX2 即将发布的新版也是备受期待的.对模拟器开发者感兴趣可以看看

E 文访谈原出处

http://www.emufanatics.com/developers.php?func=spotlight&id=8

或者上论坛看翻译后的访谈:

http://www.5game.net/bbs/dispbbs.asp?boardID=17&ID=3659&page=1

Raine 0.39.4d

Windows / DOS 下运行的多机种街机 Raine 模拟器新版本。新版更新:

这次仅仅添加支持了一个新游戏：Fever S.O.S (实际上游戏 Feveron 的 clone rom)，但是新版作了很多修正以及视频模拟上的改进，具体如下:

- 修正游戏 Sengoku Ace/Samurai ace（战国之刃）中失去音效的问题。（作者感叹为什么这个 bug 这么长时间未被注意）
- 修正 taito f2 新驱动里的与之相匹配的许多问题
- 修正游戏 magical cat adventure 和 gunbird（武装飞鸟）的优先权问题。（请查看 WIP 页面的图片）
- 给所有的 cave 游戏添加了行卷轴效果 (以前只有游戏 uopoko 有这个效果，实际上游戏 Feveron 和 Fever SOS 也许是除 uopoko 外，使用这个效果最多的游戏),同时给 cave 驱动添加了 'row fetch' 效果（可以查看游戏美少女战士使用这个效果后的壮观场景，游戏 donpachi 中用的很少）。
- cave 游戏中与之相匹配的少量镜像问题也修正了。
- 修正很多行卷轴代码 bug 和在垂直屏幕上的行卷轴加速（例如游戏 feveron）
- 给 cave 游戏添加地区选择，在他们的 eeprom 中使用。

最后，最这希望如果您在使用过程中发现 bug 或发现新的视频效果使得画面速度降低了，请汇报给他

0776 – Zelda 传说 简体汉化 ROM

备受玩家欢迎的「萨尔达传说」GBA 版新作动作 RPG「萨尔达传说 GBA（Legend of Zelda：Link to the Past　Four Swords）」，游戏中不但支持四名玩家联机进行冒险，让玩家携手合作共同通过重重考验与难关，而且 NGC 版与 GBA 版的「萨尔达传说」部分数据还能够彼此互通连动，让游戏变得更有趣。



ZSNES WIP 0213

SNES/SFC 模拟器 ZSNES 的非官方版本,需安装 DirectX8.0 才能运行.本版更新:

- 增加路径设置窗口。
- 增加芯片结构窗口。
- 增加芯片设置窗口。
- 增加支持使用相同 game base 的相同 game add-ons。
- 增加支持 Sufami Turbo。
- 清理代码中的 Base+Add。
- 修正 windows 端口第五手柄。
- 修正 60hz 模式。
- 修正在 ROM 未正确加载的情况下，配置文件损坏的 bug。
- 添加修正 ROMs 的检验数字和 CRC32。
- 修正配置 drop down box。
- 修理下一G 次包检验数字计算。
- 修正前一 ROM 未加载的情况下加载另一 ROM 的问题。
- 修正 mapping 问题。
- 添加支持游戏 SD Gundam GX 。
- 修正 SPC 预置问题，修正游戏 Panic Bomber Worlds 等等。
- 修正 SRAM 问题。
- 修正 syntax bug。
- 修正 ROM 加载失败的情况下，ZSNES crash/bad 退出的问题。
- 修正 SPC 保存问题。
- 支持 SETA ST010。
- 更新文档。

VirtuaNES v0.91a

任天堂(FC/NES/FDS)模拟器.支持联网游戏.本版更新:

- 修正病毒侦测程序的错误。

Rice Daedalus 5.4.2

目前图像模拟效果最好的 N64 模拟器视频插件.新版更新:

Bug 修正:

– 修正所有反馈的问题。

– software vertex clipper 基本上完美支持。

– Texture coordinate generation (TextGen) bug 修正。许多游戏的纹理都已修正，包括：PD intro，DK body，Mario Parties the mushroom，GE cougar magnum gun 的纹理。

– 游戏：007 黄金眼多人模式下摇拽的问题。

– PD and GE glass door 纹理 bug 修正。

– PD colorful wall bug 修正。

– TLUT 纹理 bug 再次修正。

– Conker grass 纹理 bug 修正。

– Ready 2 Rumble 纹理修正。

– Tetris 64 (J) ucode 修正

– Doom 64 修正，vertex clipper 几乎解决了以前所有几何学方面的问题。

作者同时希望 better vertex clipper 功能能更好的被 ATI 和 Nvidia 显卡兼容。

老版本的显卡没有必要使用 vertex clipper，software vertex clipper 需要高频率的 CPU 支持。

Raine version 0.40.0

一个很老牌的街机模拟器，能模拟不少年代比较久远但是非常经典的街机游戏，虽然其中很多游戏已经为 MAME 所支持，但是经典是不会被磨灭的，模拟器作者也一直在兢兢业业的工作着，为他喝彩。

更新内容：

– 加入全新的处理器模拟：6502/65c02；

– 和上个版本相比，加入了各种风格的新游戏支持；

– 作弊码数据库更新，支持了新加入的这些游戏



Rice Video Plugin v5.5.0

一个表现不错的 N64 视频插件，而且作者的更新也比较勤快，这次的更新是比较大的。主要更新如下：

[1]插件配置界面的重大改变：

- 选项界面采用了新的分页界面；
- 选项重新设计，更容易理解和使用，选项的合并更加合理和灵活；
- 不需要自己改写 INI 文件就可以实现所有的设置功能；
- 探测器支持了全屏分辨率设置；
- 探测器支持了全屏抗锯齿模式；
- 探测器支持了各向异性过滤处理；
- 隐藏、显示高级选项的功能；
- 可以使用 winframe 模式；
- 可以选择纹理的质量；

[2]TMEM 的完整模拟，可以选择打开或是关闭；

[3]高质量 2X 和低质量 2X 的过滤器选择；

[4]DirectX 中的完整硬件加速帧缓冲模拟：

- 能在更多的游戏中快速出色的运行；
- 有相当大的调整空间；
- 纹理渲染选项从主要背景缓冲模拟选项中独立出来；

[5]自动开关屏幕保护；

[6]更好的雾化效果；

[7]其他更多的修正内容；

[8]DirectX 中的新功能添加：

- 全屏抗锯齿选项；
- 各向异性过滤；
- 能改变色彩的屏幕显示功能（显示运行帧数等等）；
- 完整的 pixel-shader 合成器，以及用于提升运行速度的单象素阴影合成器

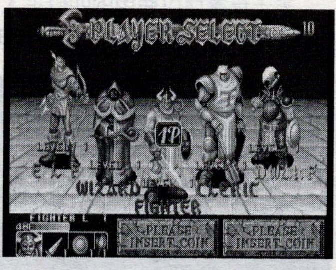
应该说这次是一个非常重大的更新，至于这个插件实际应用的效果如何还要看在模拟过程中的表现如何，动手能力强且喜欢 N64 朋友可以下载过去研究下

龙王
The King of Dragons

小时候曾经有一段时间，老家县城的街道两旁忽然之间如雨后春笋一般地站满了街机厅，那段时间我也是街机厅里的常客，虽然现在已经十多年过去了，听说老家那些曾经的街机厅也因为种种原因渐渐失去了踪影，但是儿时打街机的情景却也历历在目，感觉竟然是格外的久远和温馨，大概也是因为那些曾经的街机给我相对单调的童年生活营造了一个另外的童话世界吧！

一直以来街机游戏以它宏大的战斗场面和酣畅淋漓的节奏感深入人心，为广大新老玩家所喜爱。随着岁月的流失，日子似乎一天比一天地繁忙和紧张起来，距离街机也就日复一日地遥远了。ET 游戏基地这个栏目的本意就是为了帮助那些朝九晚五的朋友在忙里偷闲中挑选一些自己感兴趣的游戏，从而能更方便地放松自己或是回忆童年的快乐。

现在推荐的这款《The king of dragons》(《龙王》)，应该算是街机游戏中的上乘之作，玩家可以分别化身为战士、牧师、法师、精灵、矮人五位大将中的一员，一路上斩妖除魔，与各个 BOSS 展开决斗，直捣龙王老巢。《龙王》的五位大将中，体形上各有特色，功夫上各有千秋，而且可以随着杀敌数量的增多获得经验值最终提高等级，并可在击倒 BOSS 后得到对应角色自身的强力装备，从而大大提高战斗力。不过记得当年最受欢迎的就是法师了，到后期攻击距离只略逊于用弓箭的精灵，威力却不比战士或矮人差多少，几乎是挡者立毙呀。

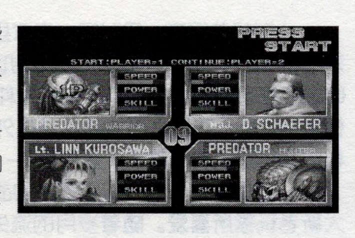


在游戏中，我最喜欢出的还是必杀技，只要多用几次必杀技，再凶狠的 Boss 也能够被收拾掉，这应该是打退强敌最为快捷有效的办法了。但是使用必杀技必然容易造成失血过多，所以，如果不是求胜心切，或者已经身负绝技，就没有必要用太多必杀技了。不过，我可是非常享受这种瞬间的威力所带来的美妙的感觉哦！



异形对铁血战士

Alien VS Predator



闪电般的行动速度，敏捷而且敏感的异形；极度冷血，视猎杀高等动物为乐趣的铁血战士；以及身上挂满古怪的大火力武器，狡诈但总爱歇斯底里的人类；这些生物在一次似乎偶然的遭遇中混战成一团，那种血肉横飞的场面就是我现在要介绍的游戏中的景象 。

《异形对铁血战士》，尽管是cps2上最优秀的动作游戏之一，却因为上面提到的太过血腥的场面而没能成功地大批量登陆国内街机市场，然而这也无法掩盖它华丽的画面、流畅的动作及充满快感的战斗。同时从名字上便可看出，这部游戏是根据两个脍炙人口的电影系列改编的，一个是《异形》系列，另一个是则是曾由施瓦辛格主演的《铁血战士》，所以说这部游戏其实也是以施瓦辛格为原型的。

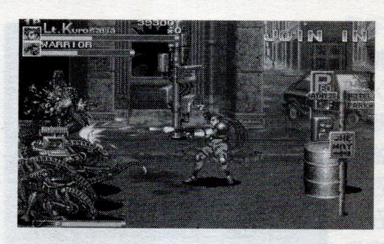
游戏开始于一段不明机构的警报，暗示着某种危机即将发生，而在警报的三天后，美国西海岸最大的城市SAN DRAG成了人间地狱，残忍而充满破坏性的异形生物随处可见，马治和理特南也因此陷入苦战，正在这种危机时刻，几位铁血战士随着一阵耀眼的闪光降落到地球的这个城市，并决定与马治两人并肩作战，彻底消灭异形。而最终，他们发现造成这场混乱的背后竟是贪婪的人类自己……

关于玩家可以使用的四位主人公：

铁血战士：编号XX－000082，从外太空突然降临的战士，生存的意义就在于战斗，而他在宇宙间四处旅行的目的也是为了寻找值得参与的“猎杀游戏”。尽管他装备了威力强大的武器，但他也有着身为战士的荣誉感，从而使他的猎杀只有一个原则：公平。



铁血猎人：编号XX－000131，与前者一样是来自太空的猎人。这个年轻的战士急于证明自己的能力，因此总期待着



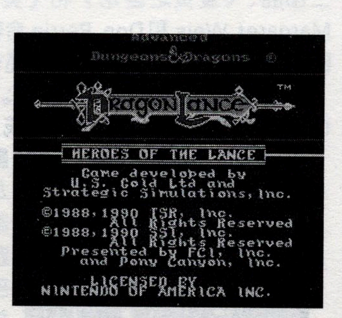
与最危险的生物战斗。如果在战斗中落败，他宁可自杀。

马治·“屠夫”·斯彻夫：编号CDS－170A3。马治是一个半机械人，被专门用来解决特殊的恐怖事件。从外号“屠夫”就可以看出来，他对待敌人极其残忍。马治在第二次异形战争中失去了他的右手，从那以后他的右臂就装上了一个配以强大火力的机械臂。尽管如此，他生存的唯一目的依然是向万恶的异形复仇!

理特南·林·黑泽：编号BH－00054C，和马治一样是个半机械人，但同时也是个三国混血儿，这点从她的名字就可以看出来。作为第十三殖民地舰队的领导者，她必须对这次事件展开调查。据说理特南精通古代拳法（少林拳？），配合着她异于常人的力量，这种拳法完全可以将人一击必杀。而且她还随身携带了一把日本武士刀，这把刀不但非常锋利，也体现着她不屈的灵魂 。

龙枪：长枪英雄传

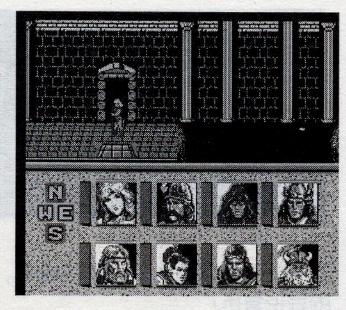
如果问哪个龙与地下城的战役世界在广大的非玩家群体中最有影响，答案毫无疑问是龙枪系列。在龙与地下城游戏影响很大的美国，龙枪小说是多数书店中的必备书目，而在那些龙与地下城不流行的国家，龙枪小说恐怕是唯一能见到的龙与地下城产品了。



虽然在游戏玩家外有很大的影响，龙枪系列最开始时却是严格按照游戏设定的方式制作的。就像被遗忘的国度起源于Ed Greenwood自己“家用”的战役设定一样，龙枪的克莱恩世界很大程度上来源于Jeff Grubb在家主持的战役世界。设计小组在Jeff Grubb原有设定的基础上加以扩展改良，奠定了世界的基本框架之后，游戏冒险模组和小说的写作就正式开始进行了。和TSR日后的战役世界（比如被遗忘



的国度或异度风景）不同，龙枪系列并不是一开始先推出一本战役设定集，然后再推出冒险模组（即战役设定—〉冒险模组—〉附加资料这一模式），而是先推出一系列短小的冒险模组试探市场。和冒险模组一并推出还有同样内容的小说。这种销售方式现在看来对小说十分不利——既没有战役设定在前面打出名头，也不能依仗同期推出自身还生死未卜的冒险模组，要成功就只能靠作者的名头和自己的真本事了。更有甚者，这套新小说（即《龙枪编年史》）的作者竟是在两位在游戏界和小说界都名不见经传的新手，TSR在出版时提心吊胆考虑再三也是理所当然的。至这套小说推出后的结果大家想必都清楚，不但小说本身一炮走红，还使得TSR为这个系列不断推出新产品，造就了一个十分庞大的产品系列。值得一提的是，《龙枪编年史》在华语地区奇幻文学史上有着十分重要的意义，这部作品在20世纪90年代末由朱学恒先生翻译并引入台湾，开了现代英文奇幻作品翻译出版的先河，第一次让较大范围的中文读者接触到了西方奇幻这一文学类型，并引发了近些年来不断升温的奇幻文学热潮。



龙枪系列既然以小说为主体，小说的数量自然很多的。其中最著名的要数Margaret Weis和Tracy Hickman著的《龙枪编年史》三部曲、《龙枪传奇》三部曲、《夏炎之巨龙》和《灵魂之战》三部曲。此外必读的作品还包括Margaret Weis和Don Perrin合著的《混沌之战》三部曲和Jean Rabe的《新时代巨龙》三部曲。这个系列还有十三本短篇小说集。

龙枪系列的游戏也十分众多。和系列中其它类型的产品一样，龙枪的游戏也把内容集中在系列的故事主线上。《龙枪英雄传》、《烈焰之巨龙》和《幻影法师》都是横版动作游戏，游戏中玩家控制龙枪英雄们与恶龙军团战斗。《长枪之役》是款战略游戏，而《飞龙骑士》是部空中射击游戏。龙枪系列的电脑角色扮演游戏共有三部：《克莱恩英豪》、《幽灵骑士》和《克莱恩黑暗之后》。《克莱恩英豪》是部十分成功的作品，而《克莱恩黑暗之后》可以说是被程序错误毁掉的好游戏的典型代表。



3X3 只眼：兽魔奉还



《3X3 只眼：兽魔奉还》是BANPRESTO于1995年在SFC上推出的一款AVG，看名字就知道，是根据人气极高的漫画《3X3只眼》改编的，但故事并非重复漫画，而是全新创作。

游戏一开始，佩从铃铃处得知香港方面发现了新的关于兽魔的消息，为了能早日打倒贝纳雷斯和鬼眼王并变成人类，佩决定亲自前往香港查明这个消息，并希望八云能借此机会收服新的强力兽魔，尽管铃铃以八云正在外地进行侦探社的任务为由让佩先等等，但佩认为有红娘和阿汗在肯定没关系，因此依然只身前往，却在不久后失去了联系。八云回来后得知此事，立刻踏上了前往香港寻找佩的旅程……

由于这款游戏是日文的，恐怕会让国内大部分玩家退避三舍，因此在下面特别奉上游戏初期的攻略流程，希望能帮助三只眼的fans更快上手。

第一章 废墟 香港

先到周骨董右边的小路进去，一进去就点灯[按上]，在店门口前可以捡到钥匙[按下]，然后上右边二楼可以看到墙上有一块门形的裂缝，出去就可以看到电气行老板已经站在店门口，再进到周骨董的店里和老板讲话得知要做爆裂罐要找电气行的老板才知道，再去和电气行的老板说话知道要做爆裂罐需要{燃料，空罐，点火开关}三样东西，到右边二楼用钥匙开门[按START将钥匙装备上]，看到楼梯向下爬将左边的开关关上二楼的火就不会喷了，顺便可以捡到燃料[空罐]，点火开关可以在街上最右边的房子内找到，有了这三样东西拿给电气行的老板便会给你一个爆裂罐，就可以将门形的裂缝炸开了。

再来直接上四楼可以捡到一个抓老鼠的罐子，到三楼时推动桶子使它正好在第三个通风口的正下方，然后站到桶子的上方按上，就可以将老鼠赶出来了，

再到地面上使用抓老鼠的罐子[按 START 装备上，再在画面中按 Y]就等老鼠自己跑进去了。

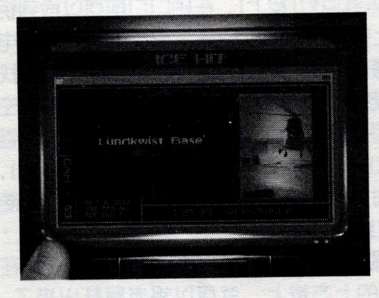
再从三楼右边进去会有一个老婆婆，左边四楼有一个有符的门前将老鼠放出来，等老鼠把符吃掉之后便可以进去了，进去房间就会出现一只鸟变成一张纸，捡起来看原来是佩将钥匙放在老婆婆哪里，再去找老婆婆就可以拿到一楼的钥匙了，到电气行右边的楼梯下将门打开，便会出现妖怪进行战斗。[记得先打电话给玲玲纪录，还有先用符将血加满，善用走麟加光牙，威力超大]

打赢了再往前走[记得开灯]就可以看到阿汉，他会给你 5 个爆裂罐，再向下走到下水道，小心水中有电，趁没电时过去用爆裂罐将电源炸坏就不会有电了。到最右边时不要先进去，先拿爆裂罐炸左边的地上，会有 5 张符。进去后就会看到佩及一对姐妹，可以选择要不要和她们打。



若选择**はい**便和她们对打，赢了之后**ミリア**逃走，**シャリア**加入，进入第二章虹**の**洞窟；若选择**いいえ**她们便逃走，佩加入，进入第二章幻术**の**森。

碟中谍
Mission Impossible



《碟中谍》的电影想必大家早已看过了，小帅哥汤姆·克鲁斯的海报大概都已经发黄了吧？那么《碟中谍》的游戏你是否也玩过呢？如果还没有，那么赶快来试试 N64 上的这一款同名游戏吧 。

有趣的是，游戏有两种难度选择，正对应着游戏的英文名称《Mission Impossible》，分别是 Impossible 和

Possible，孰难孰易已经很清楚了吧？



游戏以类似《古墓丽影》的第三人称方式进行，但同时还要依靠其他队员的帮助才能成功完成任务，再加上装备物品繁多，这款游戏本质上更像《合金装备》。不同的是，玩家终于可以亲身体会在电影中看到的“小组合作”了。下面我就简要介绍一下IMF的组员，首先是第一关就可以用到的角色。

Ethan Hunt：IMF中最可靠的间谍之一，也是小队中最重要的角色。在所有的间谍技能中Hunt掌握得最多也最熟练。这样一个多面手自然是完成任何任务优先考虑的人员。

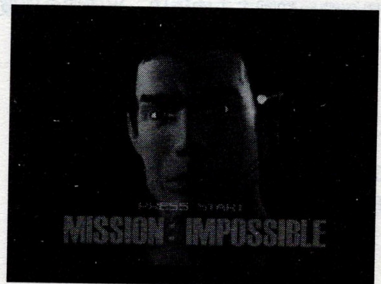
Jim Phelps：IMF小队的队长，对于自己的队员，再没有人比他更了解。通过无线电与执行一线任务的Ethan联系。在这次任务中，他已经成功入侵了大使的安全系统，但仍需要大使的权限才能从内部打开数据库。

John Clutter：专业登山运动员，同时还很喜欢寒冷的天气，因此经常穿着厚厚的防寒服（怪异的爱好）。专长是无线电系统及爆破，曾在南波兰的“北极圈”任务中有过出色表现。

Andrew Dowey：前海军陆战队队员，在IMF中枪法最好，所以担任狙击手的角色，同时他在电子及报警系统方面也有着远多于其他同事的知识。不过他的性格很叛逆，似乎很不喜欢遵守规则。

后面陆续登场的角色有：

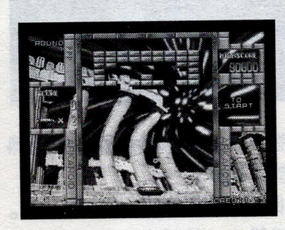
Candice Parker：破解密码的专家，聪明而美丽，最重要的是他知道自己在IMF小队中应该扮演的角色，并且始终表现得恰如其分。



Jack Kieffer：似乎与Clutter的爱好相反，他总喜欢穿着一身防火服。他本人既是格斗及武器专家，也是队伍中的清道夫，一旦有队员被俘虏或困住，他总能及时赶到帮助他们脱困，或许这也是他那一身消防员打扮的原因之一吧。



打砖块



益智“打砖块”是玩家耳熟能详的经典益智类游戏。游戏简易的操作性得到的广大游戏者，特别是众多女性玩家的喜爱。在游戏中，各位玩家要通过控制彩色的接球板准确的反弹彩球。并将屏幕上方的砖块全部击碎，从而不断过关获得大量的积分。相信该游戏一定会成为玩家休闲娱乐的佳品。

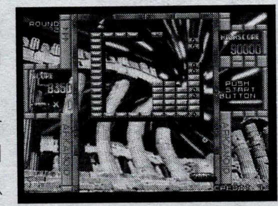
以专门模拟 TAITO 游戏而出名的模拟器 RAINE，这期给大家放出这款打砖块的游戏，模拟器不大，效果也不错，对电脑的要求却不是很高，有兴趣的朋友可以找来玩一玩。

游戏操作

方向按键:屏幕下方的中间圆形按钮在游戏中上左右选择及确定所选择内容。游戏中控制接球板的左右移动。

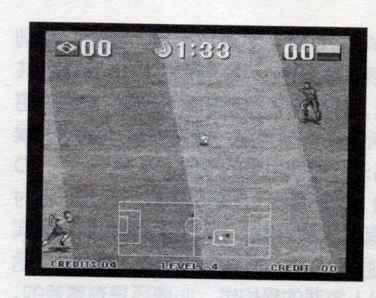
游戏规则:

游戏者点击开始键进入游戏，游戏者共有 3 个接球板，接球板全部用完则为游戏结束。游戏者在游戏开始时要自己决定在某一位置，点击发射按钮，使球离开球板，球飞向上方落列的各种颜色的砖块，球撞击砖块，砖块破碎，并使球发生反弹，游戏者要接住反弹回来的球，并将球继续反弹回去击向砖块，当砖块全部被击碎为打通该关卡。游戏者此时可进入下一关。



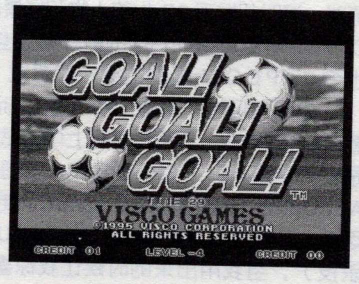
砖块非为 5 种颜色，其中兰色的砖块需要撞击 2 次才能破碎。铁砖块则不能撞碎。游戏者如果没有接到反弹回来的球，则损失一个接球板。每击碎一个砖块加 100 分，每增加 20000 分加一个接球板。另外，当球撞击到砖块的时候，如果砖块带有物品，则物品会随之下落。玩家可以吃掉该物品，并随之发生变化。

GOAL!GOAL!GOAL!



现在谈起足球游戏，我想您最先想到的一定是PS2上的那款《胜利十一人》，或是EASPORTS出品的世界杯系列足球游戏。但不知道各位前两年的时候在街机上是否玩足球游戏，若玩过的话不知道您还能否记得那款游戏的名称。那就是1995年由VISCO在MVS机版上出品的一款不错的足球游戏——GOAL GOAL GOAL。

因为是街机游戏，就要符合其快节奏的特点，每一局的时间不长，对方相当的难缠，更因为时间上面的限制，我们手下的操作必须熟练，否则很难打出配合来。或者当打出配合的时候，时间已经不够了。和家用机不同，游戏的规则是事先设定好的，基本上都是按照国际统一的足球判罚标准来设定的。但由于理解差异或者游戏的视角等问题往往需要玩个两三边之后才能适应其规则判罚的特点，善于利用规则为我方挣取最大的利益，这是我们玩足球游戏的乐趣之一，在这里也是同样有效的，善于利用规则可以使我们在这款游戏总处于有利的地位。街机足球的规则是很残酷的，因为游戏中的双方时必须分出胜负来的，这就需要在每一整场球结束的时候进行惨无人寰的罚点比赛，其中个别的刺激和紧张看来只有当事人才会明白。



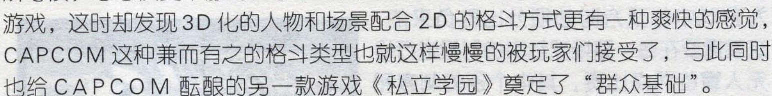
玩够了复杂的、细腻的最新足球游戏的各位，如果有兴趣，强烈建议您能够玩一下这款老游戏，我相信如果不比较画面和音效等硬件因素的话，这款游戏绝不会输给现有各家用机上的足球游戏的 。



街霸EX

在2D格斗游戏中取得巨大成功的CAPCOM，不满足于其“街霸”系列一直处在2D格斗的“境界”中。经过潜心策划和研究，终于同ATLUS合作并共同开发了能够兼容Playstation的街机机版，并放出了号称3D“街霸”的格斗游戏。游戏从制作到推出一直被广大的玩家所关注，但当第一款游戏放出来的时候反映却相当的不好。本来热心期待的3D格斗，被硬生生的改成了涂具外表的2D格斗。若平心而论笔者相当的喜爱这种有着3D外套的2D格斗游戏，但对于那时热心期待得玩家不同，无论现在他们是否喜欢这款游戏，当年的心情和期待确实被CAPCOM一下甩开了，就好像一个饿着肚子的人，心中就是想吃一张馅饼，给出来的确实一盘饺子，饺子虽然也不错，但人家要的是馅饼，心情还是有落差的。期待和得到不相一致，玩家自然不干，于是前前后后对CAPCOM的不断指责。对于这种情况，游戏公司慌忙向街机经营者以及游戏者们保证，他们不久之后就会推出一部更完善的街机游戏版本——《街霸EX PLUS》。

随着时间的推移，《街霸EX》也能被一些人所习惯，心态恢复平静的玩家回过头再来审视这款游戏，这时却发现3D化的人物和场景配合2D的格斗方式更有一种爽快的感觉，CAPCOM这种兼而有之的格斗类型也就这样慢慢的被玩家们接受了，与此同时也给CAPCOM酝酿的另一款游戏《私立学园》奠定了“群众基础”。

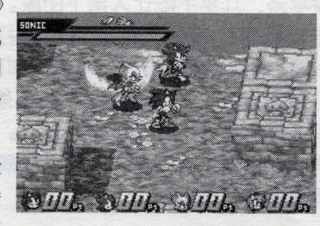


如果您玩过“街霸”系列游戏的话就不难上手，无论从那个方面这都是一款街霸的资料片，在格斗技巧上可以完全的沿袭2D街霸的格斗思想。值得一提的是由于是同ATLUS公司合作，在每一款《街霸EX》作品中都会出现一些由ATLUS设计的原创角色，这些角色更丰富了这款游戏，让玩家玩起来更不觉得乏味。至今笔者仍有印象的是“PLUS”版中那名骷髅角色的“吃饭（EX必杀技）”，当我用出来的时候让我惊喜了何止一次。若各位对街霸曾经情有独钟却没机会玩上这款游戏，恰巧这期我们会送上这款游戏的模拟器和ROM，确实是您回顾这款游戏的一次不错的机会。

索尼克战斗

SONIC BATTLE

世嘉于12月4日推出的《索尼克战斗》是一款能体现GBA主机特点的新作。在游戏中，索尼克和他的朋友们想知道他们之中到底谁才是最强的战士，于是战斗就这样开始了。



玩家可以从8位“索尼克”系列中的经典角色中选择其一。每位角色都有自己独特的特长和弱点，要想在战斗中取胜，玩家就要仔细摸清各个角色的特征了。该作中最大的特点就是玩家可以自己制定战斗规则、选择场地，甚至还可以自己设计特殊攻击方式，一切准备就绪之后，就要投入紧张的战斗中去了。

4人同乐

游戏还支持GBA联机功能，可以同时容许四名玩家一起战斗。玩家们可以组成2对2的组队作战，这样两个玩家联合起来就可以施展连携技，这将会给对方造成大破坏力的连续攻击。在单人游戏时则以故事模式展开，在该模式中，玩家也会有一个搭档，而你的搭档会有多厉害，就要看你如何去培养其AI了。游戏在画面方面以3D方式表现，也给人相当漂亮的感觉。

3D场景

游戏场景舞台全部都以秒间30祯的即时3D图形描绘。游戏舞台之所以这样设计是为了游戏更有战略性、与朋友对战时也会更有趣。譬如、对方躲在墙壁后慢慢回复、或者突然在墙角设置一地雷、又或者埋伏着突然攻击玩家……。

组合动作

各个角色都有3种技巧,分别是「精神力」「射击」「设置」,而动作形态分为「GROUND（地上)」「AIR（空中)」「DEFEND（防御)」,依照这3种动作形态再配合不同的技巧,绝对能使游戏产生丰富的战略性。



这是SEGA在GBA上除了光明之魂外又一款制作精良的游戏。众多索尼克里的明星在一起大乱斗为游戏的卖点，采用了128M的容量使人物的动作都非常丰富和饱满，3D的舞台效果在GBA上表现的十分出色。类似于《徽章机器人》的卡片组合系统非常有趣，多达27个部位种类，11个人物，309张卡片使组合方式有无限可能。几乎每个细节都能更换，从各种攻击，到人物行动，颜色，站立姿势应有尽有。战斗系统也同样制作的十分老练，SHOT、POW、SET这三种R技能之间不同的关系实在是一绝，既弥补了GBA按键数少而动作不多，又加强的实战中的战术思考，SONIC TEAM的制作能力真是太强了！说了这么多的优点当然也不能忽视缺点，音乐比较平淡，几乎不能让人留下印象。游戏隐藏要素似乎比较少（可能我还没打出来？）mini游戏虽然有5个，但是单机的只能玩“扫雷”这一个，并且进入后不能再退出，只能关机重开，这个设定很不好。最不满的是伤血量太大，不耐打，要是能减低1/3的伤血量我觉得正好。



逆转裁判3

以“逆转”的思维打破传统的思维定向，并运用到法庭辩论中。这就是CAPCOM的这款新型的法庭辩论AVG——逆转裁判。游戏者将扮演一位初登法律界的辩护律师，进行一系列的取证、推理。在法庭上与证人对峙，与犯人周旋，从各种证词中找出案件的关键所在。这是本游戏魅力的集中体现。她将带给你的是一种亲临公堂，以唇枪舌战和敏捷的思维判断能力一决胜负的奇妙体验！



国内拥有极高人气的《逆转裁判》已经在1月23日推出其第3作了，尽管存在



语言障碍，也不能阻挡大家对这款游戏的热爱，相信不少逆转谜都摩拳擦掌，通关无数了。当然，玩不到这款游戏的玩家还在多数，所以QQ游戏今天又拿到一些游戏中的新画面供大家欣赏。

游戏的背景设定在一代的5年前，讲述了一段主人公成步堂龙一还在大学中的故事，当玩家看到成步堂龙一带着口罩的"新"造型，一定会笑翻天的。游戏的另一个特点是，尽管成步堂是《逆转裁判》系列的主人公，但玩家这一次扮演的并非是他，而是已经在一代中死去的千寻所长。3代正是以5年前时还是大学生的"成步堂杀人事件"开始，玩家控制的千寻也将迎来她的第一次出庭辩护，而被告正是成步堂龙一……

制作人Atsushi Inaba表示此次的《逆转裁判3》进步相当大，除了在对节奏的更好控制外，游戏的操作也变得更加容易。此外，图像效果也得到了明显的进化。游戏中原有几位角色都将年轻化，我们可以看到那个秃头亚内年轻时的可笑样貌以及还未强烈发福的星影……

看到这里，逆转迷们已经等不及了吧，赶快拿出光盘来玩吧！

附：《逆转裁判》前三作年表大事记（感谢作者nakazawa）

时间	事件
1950年	五十岚将兵 出生，诞生日不明
1964年	亚内武文 出生，诞生日不明
1970年	忌尼 出生，诞生日不明
1984年	神乃木 （后藤、ゴド ）出生
1986年	系锯圭介 出生，1986年6月19日
1988年	美柳勇希 出生，诞生日不明
1989年	绫里千寻 出生，1989年8月2日
1992年4月	成步堂 一 出生，诞生日不明
同年8月	御剑怜侍 出生，诞生日不明
1993年2月	矢张政志 出生，诞生日不明
同年4月	美柳ちなみ、あやめ 出生，诞生日不明
1998年	绫里真宵 出生，1998年3月23日
1999年	狩魔冥 出生于美国，1999年6月21日
2001年	银行强盗事件



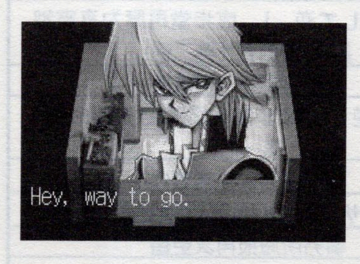
同年	狩魔豪检事与御剑信律师交锋，辩护方落败初，御剑信律师告发狩魔检事涉嫌伪证，狩魔受到处分
同年3月	仓院之罐第一次破碎，由千寻和真宵将其修复
同年夏	学年裁判，生活费丢失事件
同年12月28日	地方裁判所发生地震，御剑信律师被枪杀(享年35岁)，代号DL6事件。
同年12月29日	狩魔豪检事休假数月
同年底	警方请凌里舞子进行灵媒，然后按灵媒结果起诉了灰根高太郎。星影法律事务所的生仓雪夫律师为灰根进行辩护，并获得无罪宣判。
2002年初	灰根高太郎的未婚妻松下自杀，因此真宵的母亲绫里舞子失踪
同年第3学期	御剑怜侍转校(从此14年与成步堂未曾联系)
2007年	宝石商次女美柳ちなみ诱拐失踪事件
2009年	绫里春美 出生，2009年6月19日
2010年	成步堂　一，私立勇盟大学 艺术系 入学
同年	御剑司法考试合格
2011年	美柳ちなみ，私立勇盟大学 文学系 入学
同年	英都摄影所死亡事故
2012年	御剑怜侍20岁时成为检察官
同年	年仅13岁的狩魔冥成为检察官
同年	绫里千寻成为律师
同年2月14日	美柳ちなみ杀害义姐美柳勇希
同年2月16日	逆转Ⅲ第四话[始まりの逆　]，女警官被害事件，千寻之初法庭
同年8月	系锯圭介升职为巡　部
同年8月27日	地方法院律师(神乃木)被杀事件，成步堂、美柳ちなみ地下资料室之初见面
2013年4月9日	勇盟大学吞田菊三触电身亡事件，成步堂被逮捕
同年4月11日	逆转Ⅲ第一话[思い出の逆　]，绫里千寻为成步堂辩护，亚内检察官脱发
同年底至次年初	序审法庭制度制定
2014年	成步堂司法考试合格
2016年	成步堂　一成为律师

同年3月	天野由梨　自
同年5月2日	雾崎外科医院医疗事故
同年5月24日	看　交通事故
同年8月2日	美人**モデル**杀害事件
同年8月3日	[初**めての**逆　]，成步堂之初法庭(逆转裁判Ⅰ第一话)
同年9月5日	律师杀害事件，绫里千寻身亡
同年9月7～9日	[逆　妹]，绫里真宵登场(逆转裁判Ⅰ第二话)
同年10月18～20日	[逆　**のトノサマン**]，演员衣袋武志被杀事件(逆转裁判Ⅰ第三话)
同年12月25日	律师被杀事件，检察官御剑被控杀人成步堂愿为其辩护
同年10月26～28日	[逆　、**そしてサヨナラ**]，DL6号事件解决(逆转裁判Ⅰ第四话)
12月29日	事务所海报变更
2017年	神乃木　奇迹回　，但却发现自己所爱的人已不在世
同年3月	警察署内的研修旅行，系锯未能参加
同年	系锯刑事献血
同年某月	仓院之罐第二次破碎，绫里春美修复
同年6月17日	雾崎从黑道获得手枪
同年6月19日	医师杀害事件
同年6月21～22日	[再会、**そして**逆　]，成步堂再度为真宵辩护(逆转裁判Ⅱ第二话)
同年9月6日	警官町尾守杀害事件
同年9月8日	[失**われた**逆　]，成步堂记忆丧失(逆转裁判Ⅱ第一话)
同年12月27日	马戏团团长杀害事件
同年12月29～30日	[逆　**サ　カス**](逆转裁判Ⅱ第三话)
同年12月底	事务所海报再次更替
2018年3月20日	**ヒ　ロ**　杀人事件
同年3月22～23日	[**さらば**、逆　](逆转裁判Ⅱ第四话)
同年3～4月	假面怪盗连续作案
同年9月10日	仓院之罐被华宫雾绪第三次摔破



同年9月11日	院の里 ・秘宝展、仓院之罐被盗、KB警 会社社 害事件
同年9月12~13日	逆转Ⅲ第二话[盗まれた逆]，怪人☆ 面事件开庭，ゴド 登场
同年12月3日	吐丽美庵杀人事件，冈高夫被害
同年12月5日	芝九藏冒充成步堂出庭， 々木マコ2度被捕
同年12月31日	芝九藏支付鹿羽家1亿治疗费的最后期限
2019年1月	美柳ちなみ死刑执行日期
同年1月7~8日	逆转Ⅲ第三话[逆 のレシピ]
同年1月8日	冈高夫生前所设计的“清洗爆弹”病毒开始蔓延并感染警署系统
同年2月6号晚11点20分左右	成步堂坠桥
同年2月7日	童 作家杀害事件
同年2月8日	御剑怜侍归国，检查院召回狩魔冥
同年2月9~10日	逆转裁判Ⅲ最终话[なる逆]
2021年	仓院流灵媒道新家元诞生

游戏王：神圣的卡片



这一次只不过是将以前出的日文版变成了英文版，不过能看懂剧情当然要好多了。

《游戏王：神圣的卡片》紧接着动画里打倒贝伽索斯后的剧情，由去参加海马举办的“决斗都市”开始。游戏难度不高，比较适合第一次玩游戏王的朋友。

一开始，城之内和游戏到主角家里。说明了大概的比赛信息。接着就要去到海马公司的前方。海马说了规矩，比赛9点钟开始。比赛之前，和各位选手打下招呼吧，最需要注意的是6个种子选手。（用R键，打完招呼对手会离开）

这6个人分别是：游戏、渔太、舞、骨 、龙崎、羽蛾。

每和一位打完招呼都会有“叮”的一声响。这响声是剧情进展的重要证据 。

打完招呼就走回广场，刚想离开。广场的钟响9点了，比赛正式开始。于是大家都各自去修行。拿到6张定位卡才算是进入复赛的证据。即要打败5个人才行。呃，还是照游戏说的办吧。先去收集些卡吧。

广场除了几位参赛种子选手其它的人都是超级弱，所以完成预赛应该还不难 。

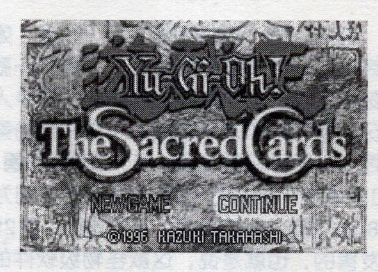
打倒种子选手除了有钱有经验，还可以拿到他最擅长的卡组。（一次一张，多打几次就齐了）

向上方走打倒骨　的手下其中之一，就可以向他挑战，可以获得“僵尸南瓜王 ”。

广场上方，先要和铝场的两个弟弟交手，再与他对战，得到“人造人索加 ”。

广场的右下方，打败开始看不起你的龙崎，然后是山，可得“剑龙”。

OK，游戏的开始就是这样啦，要大概评价一下的话，游戏还算很流畅的。对比大受好评的《游戏王8》，不但保留了原来的系统，更加多了100张卡。



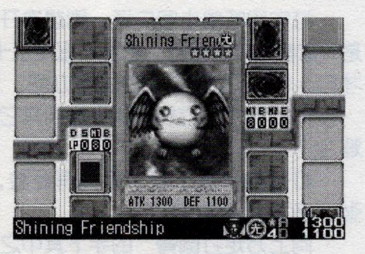
而且《游戏王8》里面一些不合理的卡片也重新做了调整。靠丢弃手牌来召唤的方法可是行不通了。而多的100张卡里大量加入了仪式卡。虽然仪式的召唤方式麻烦了很多，但的确构成了了一种有效的进攻手段（主要是对前期来说）。而且人物之间的对话还有些隐秘 。

游戏王 EX3

KONAMI终于推出《游戏王Expert3》了，和游戏王主要系列不同的是，EX3是一款希望让玩家单纯享受决斗乐趣而设计推出的游戏，因此游戏中将故事、人物关系、结局等与决斗无关的内容要素完全移除，同时游戏里还追加了比前作更多的卡片登场，甚至有“Expert”系列初次登场的全新卡片，例如“月之书”，可说是喜欢游戏王卡片决斗的玩家所不能错过的。



而在决斗的系统要素方面，这款游戏中玩家一次最多可以持有3副牌组，因此玩家可以视对方牌组的情况来改变自己的战术。同时为了配合这款游戏的推出，KONAMI官方不但决定在今年举行世界大会让玩家彼此一较高下，另外也将推出所谓的“游戏王新手包”，内容包括《EX3》游戏一套、已经帮玩家设计好的牌组两副（OCG卡片），还有作为新手包特典的“特别卡片包”，让玩家能更快入手游戏王决斗者的世界来尽情对战。



口袋妖怪：火红／叶绿



任天堂的“口袋妖怪火红／叶绿”如今终于在日本突破百万销量了，对于一款复刻版游戏而言，这样的成绩实在是令人惊讶。据日本MEDIACREATE的一月份第四周（1月26日至2月1日）销量表来看，“口袋妖怪”的火红和叶绿版销量分别为518000套和495000套。该作是在1月29日发售的，也就是说，这款怪物级软件的复刻版在短短4天之内卖出了100多万套！此外，在该作的拉动之下，GBASP和GBA的销量也开始大夫上扬。GBA销量上升61％，周销量为10200台。而GBASP的销量上升了38％，周销量为64800台。

《口袋妖怪火红／叶绿》在内容上与GB上的红绿两版大体相同，画面上采用“红宝石／蓝宝石”的游戏引擎加以强化。在游戏一开始，玩家可以选择扮演男孩或者女孩，游戏最初有三只口袋妖怪，分别为：妙蛙种子、小火龙与杰尼龟。在游戏过程中，玩家将会得到一个新的口袋妖怪导航器，这是“红宝石／蓝宝石”中“口袋妖怪导航器”的加强版，功能更加丰富。此外游戏中还将加入一个“教育电视”模式，将会向新玩家详细讲解游戏的操作方式。游戏还设定了一个便捷的帮助功能，玩家在任意时候按下L键，就可以调出帮助

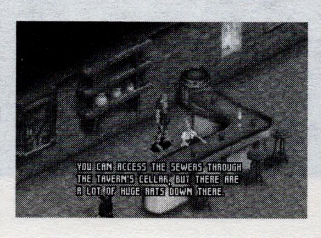
NEW GAME

菜单，文字的型号也比以前更大，方便玩家阅读。《口袋妖怪火红 / 叶绿》还将支持最新推出的 GBA 无线通信适配器，将这一设备插在 GBA 上可以实现多名玩家数米之内的无线数据交换。此外，拥有《口袋妖怪红宝石 / 蓝宝石》的玩家也可以实现与《火红 / 叶绿》的口袋妖怪对战和交换，本作还支持与 NGC 版《口袋妖怪竞技场》的互动，玩家可以在电视上，通过 NGC 的机能看到自己收集到的口袋妖怪火爆的作战表演。

博得之门：黑暗同盟

移植自 XBOX 和 PS2 上的同名游戏，虽然是掌机游戏，但手感和画面都超过了其他同类动作游戏，和 ps2 版相比也不会逊色。《博得之门》是 PC 上的知名系列 RPG，以高级龙与地下城（AD&D）为基础，使用有着《黑暗精灵》三部曲、《冰风谷》三部曲等知名小说的“被遗忘国度”为背景，在欧美游戏中极富盛名。《黑暗同盟》系列则是黑岛制作组继 PC 上大获成功后于家用机平台上推出的全新 AD&D 游戏，至今已经推出第二代。遗憾的是黑岛小组已经解散，无法看到这个游戏在家用机和掌机平台上大放异彩了。

不过说实话，在我们这几个黑岛的铁杆 fans 眼里，《博得之门》变成《黑暗同盟》之后实在是让人失望，而缩水的 GBA 版更是让人大倒胃口。首先可控角色由 6 个变成了 1 个大大削弱了团队合作带给玩家的乐趣，记得以前玩《博得之门》系列的时候，最喜欢队伍里的战士、法师、盗贼、牧师等人各司其职，而《黑暗同盟》变得像 PC 上的《无冬之夜》一样只能 solo，迫使玩家不得不将角色练成“全才”，实在是郁闷。其次 GBA 版限于机种特点，比 XBOX 和 PS2 上少了很多东西，任务更是少得可怜，也使玩家探索的乐趣大减。最重要的是，没有了攻击掷筛、豁免率鉴定、属性调整值的《博得》还能算是 AD&D 游戏么？游戏开始从战士、法师、弓箭手中选择一人，随着等级提高获得的技能点来提升不同的技能，活脱脱一个 Diablo，游戏完成的方式更几乎是单线式的，这样除了名字以外和《博得》还有什么联系？



所以说，GBA 的《黑暗联盟》不过是奸商们借《博得之门》的名字来骗钱的作品罢了，根本不是什么大作啊。

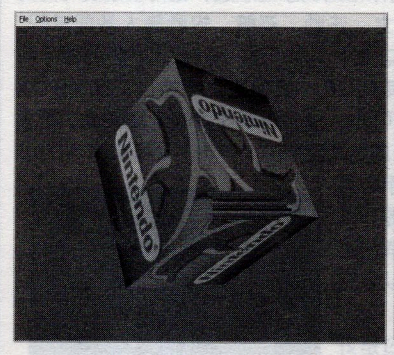


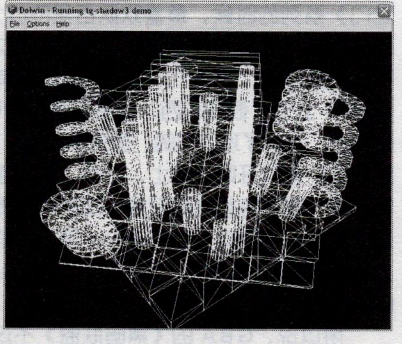


模拟器新奇迹诞生！！

不可完成的任务
终于初见成效

任天堂 NGC 模拟器
Dolphin 闪亮登场！





Dolphin 使用教程及详解

责编：RaiN
文：QqMilK

自任天堂推出新次时代主机GameCube以来，在亚洲地区销售持续上升，原因是GameCube采用了来自ATI的革命的图形芯片"Flipper"，这枚"Flipper"是高度集的2D/3D图形芯片，其中还内置了系统控制电路和系统帧缓存电路，可说是当前家用游戏机少有的“装备”了。

GameCube的硬件细节如下：

1、GameCube的系统处理器单元：IBM Power PC "Gekko"处理器，采用0.18微米铜制成，内核速度为485MHz,处理器容量1125Dmips。整数运算精度32位；浮点运算精度64位。FSB带宽1.3GB/s，32位地址空间64位数据总线。L1一级缓存运行在内核三分之一的速度也就是162MHz，32KB数据+32KB指令缓存(8way联合)。

2、GameCube的图形单元：ATI的革命性的图形芯片"Flipper"，采用0.18微米NEC内嵌DRAM工艺，内核速度162MHz,内核集成2MB6.2ns帧缓冲和1MB纹理缓冲。纹理读取带宽10.4GB/second，主内存带宽2.6GB/second。24位像素渲染、24位Z-缓冲处理、雾化、抗锯齿、8点硬件光照、Alpha混成和虚拟纹理等等3D功能。多纹理贴图、凹凸映射、环境映射、MIP映射和双线性、三线性过滤、各项异性过滤和实时纹理压缩(S2TC)等等功能。

3、GameCube的音频单元：采用Macronix 16-bit DSP音效处理，8KB指令内存+8KB固化ROM，8KB数据内存+4KBROM一起运作。内核速度81MHz，最大64声道模拟和硬件ADPCM编码，采样频率48KHz。

4、GameCube性能表现：拥有10.5GFLOPS的浮点运算能力，6到12M/S的多边形生成能力，系统内存40MB、主内存：24MB MoSys 1T-SRAM、A内存16MB 81MHz DRAM。

5、GameCube I/O输入输出：CAV光盘驱动系统。平均存取速度128毫秒。数据传输速度16Mbps至5Mbps。采用三菱光学技术的3英寸任天堂GameCube专用光盘，外置4个输入输出控制端口，双记忆卡插槽，AV模拟输出AV数字输出，还有双高速串口双高速并口。



由"Dolphin"站点发布了任天堂GC模拟器——Dolphin，目前官方公布的测试版，支持的游戏不到十个，而且还不能完美运行，但这一动作已经是模拟器界的又一壮举了，看到这里，大家相信已经迫不及待了吧，在下文里为大家提供这个模拟器的系统要求和运行情况以及使用教程。

系统要求：

CPU：主频当然是越高越好了（推荐P4 2GC，因为P4的多媒体处理功能相对比AMD好，在处理模拟器运行媒体播放时起到相当的优化作用）；

显卡：首先你的显卡需要支持DX9b，尽可能使用Radeon9500+(建议使用催化剂驱动)。使用Geforce FX5200或者以上可以(Geforce Fx的显卡推荐使用版本号为53.03的加速驱动)；

声卡：任何Windows兼容声卡均可。因为模拟器现在正处于开发阶段，声音方面还没有优化，现在只能达到刚模拟声音部分的程度，音质不怎么好，所以声卡方面比较普通就可以了；

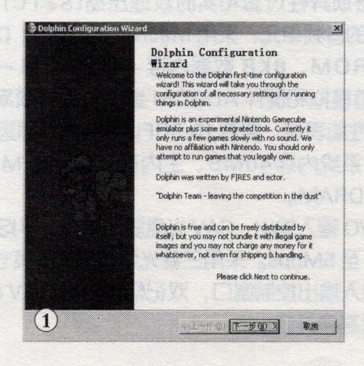
操作系统：Windows 98/Me/2000/XP或更高；

DirectX版本：MS Direct9b或更高；

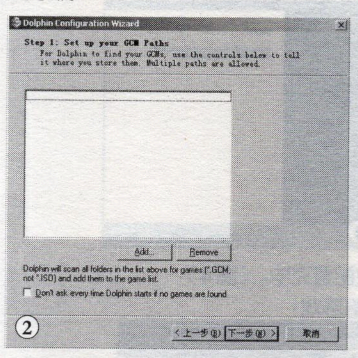
内存：建议至少512MB DDR333或以上；

硬盘空间：其实模拟器的文件很小，只有640KB，但由于GC游戏光盘是特殊的DVD碟，所以必须在网上下载游戏光盘镜像，所以需要空间是要看你的镜像文件有多大了。

Dolphin介绍：



Dolphin 配置向导（图1）
讲一些关于版权的事情

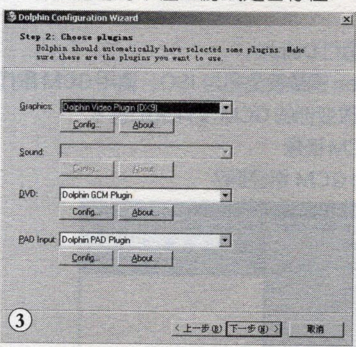


步骤1：建立你的GCM路径（图2）

用Dolphin寻找你的GCM文件，并将配置文件储存在那里，允许设置多个路径。

Dolphin将会扫描上面列出的所有文件夹里的文件（只扫描*.GCM，不扫描*.ISO）并且把他们加入游戏列表。

选项是：Dolphin每次启动时不检查游戏是否存在



步骤 2：选择插件（图3）

Dolphin已经自动选择一些插件，请确定这些是你要使用的插件。

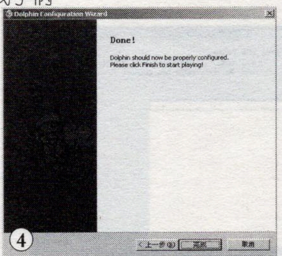
Graphics:视频插件

Sound:音频插件



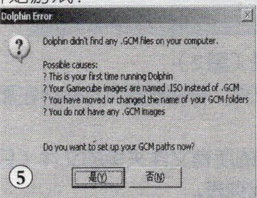
DVD

PAD Input:游戏手柄



Dolphin 现在已被配置完毕。(图4)

请单击完成后开始游戏!



Dolphin 无法在你的电脑上找到任何 GCM 文件。(图5)

可能的原因:

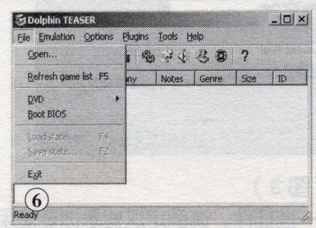
1、这是你第一次运行 Dolphin

2、 你的 Gamecube 镜像被命名为.ISO,请用 GCM 取代

3、 你已经移动或改变你的 GCM 文件夹的名字

4、你没有任何.GCM 镜像

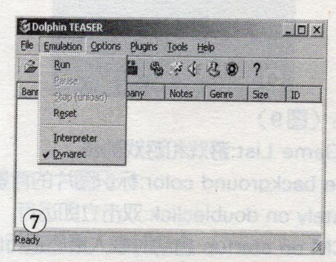
你想现在建立你的 GCM 路径吗?



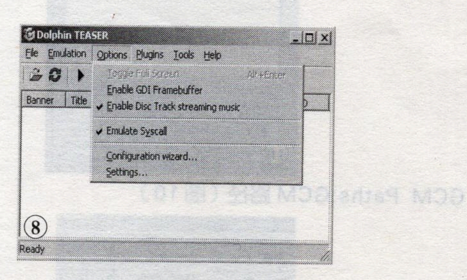
File 文件:(图6)

Open:打开

Refresh game list F5 :刷新游戏列表 F5
DVD
Boot BIOS:选择 BIOS
Load state:即时读档
Save state:即时存档
Exit:退出

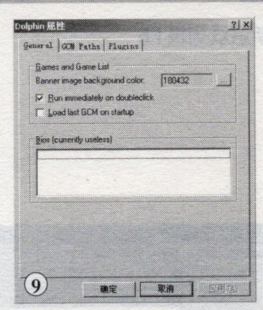


Emulation 模拟：（图7）
Run:运行
Pause:暂停
Stop(unload):停止（卸载）
Reset:复位



Options 选项：（图8）
Toggle Full Screen:全屏模式
Enable GDI Framebuffer:启用框架缓冲界面
Enable Disc Track streaming music :启用音轨播放音乐
Emulate Syscall:模拟系统信息
Configuration wizard:配置向导
Settings:设置





General 总体：（图9）

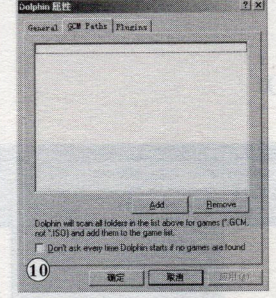
Games and Game List:游戏和游戏列表

Banner image background color:标识图片的背景颜色

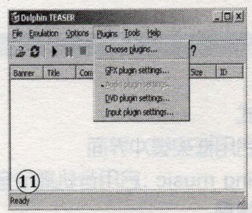
Run immediately on doubleclick:双击立即运行

Load last GCM on startup:启动时载入最后运行的 GCM 文件

BIOS(currently useless):BIOS（目前无效果）



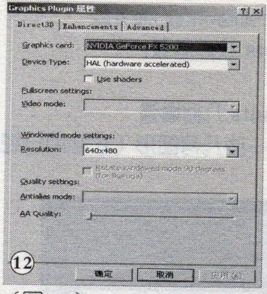
GCM Paths:GCM 路径（图10）



Plugins 插件：（图11）

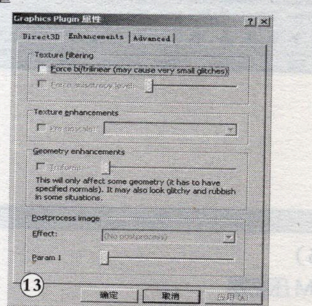
Choose plugins:选择插件

CFX plugin settings:视频插件设置
Audio plugin settings 音频插件设置
DVD plugin settings:DVD 插件设置
Input plugin settings:按键设置



12

Direct3D:D3D 设置（图 12）
Graphics card :图形卡:
Device Type:装置类型:
Fullscreen settings:全屏设置:
Video mode:显示模式
Windowed mode settings:窗口模式设置:
Resolution:解析度
Rotate windowedmode 90 degrees(for Ikaruga)旋转窗口 90 度（为斑鸠设置）
Quality settings:质量设置:
Antialias mode:抗锯齿模式
AA Quality:AA 质量



13

Ebhancenents 纹理设置：（图13）

Texture filtering:纹理过滤

Force bi/trilinear(may cause very small glitches):强制bi/trilinear（可能导致画面错误）

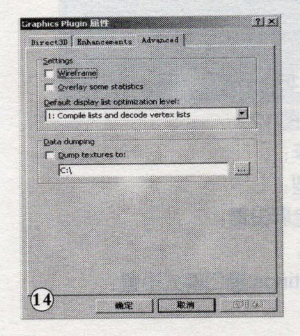
Force anisotropy level:强制导向扫描等级

Texture enhancements:纹理增强：

Pre-upscale:高端

Geometry enhancements:几何增强

Truform:这只会影响一些几何图形（它必须已经叙述正常），也可能看见一些画面的贴图错误



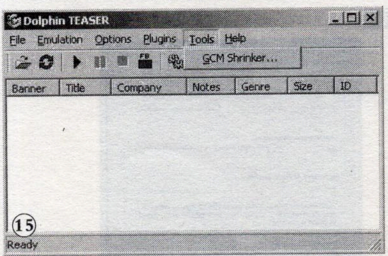
14

Advanced 其他设置：（图14）

Settings:设置

Wireframe:扫描线

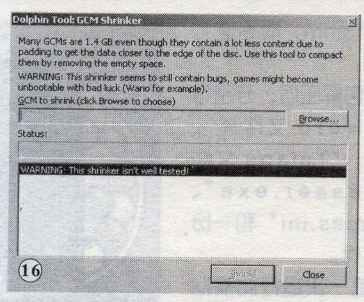
Overlay some statistics:默认显示优化等级



15

Tools 工具：（图15）

GCM shrinker:GCM 压缩器

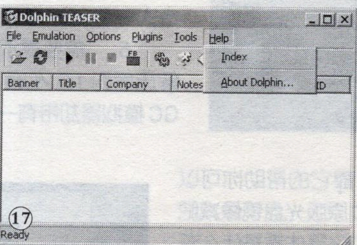


多数GCM文件都是1.4G，但里面包含了许多非正式的垃圾数据，这个工具的作用是为了清楚那些垃圾数据，使其更加紧凑，从而缩小GCM文件（图16）。

警告：此缩小器看来仍存在错误，运气不好的话游戏可能无法启动（瓦里奥就是一个例子）。

GCM压缩（按浏览键选择）

注意：这个压缩器无法测试！



Help 关于：（图17）

Index:帮助文档

About Dolphin 关于 Dolphin

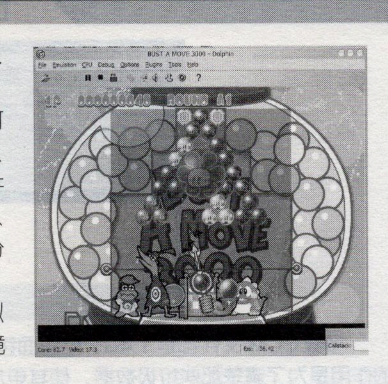
Dolphin 使用教程：

1、 上面提到的特殊光盘这里就不再介绍了，自己想办法把正版游戏光碟制作成gcm镜像文件(本期光盘送上NGC新射击游戏斑鸠)。

2、 运行模拟器，设置Dolphin的gcm镜像路径，以便模拟器寻找到(注意

镜像后缀名一定要是 *.gcm，而不是 *.iso）。

3、 模拟器压缩包解压后，分别可以看到以下文件：“Help 文件夹”、“Plugins 文件夹”、“Tmaps 文件夹”、“DoplhinTeaser.exe”、“file_id.diz”、“games.ini”和一份“Readme.txt”文件。



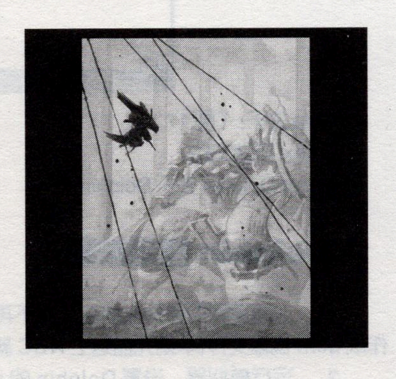
4、 如果你是第一次运行此模拟器，它会提示你第一次初步设置“镜像插件”选项，只要选择你放 gcm 镜像文件的目录即可。接下来是“图形处理”、“声音插件”、“DVD ROM 插件”和“手柄插件”选项，因为现在还没有什么插件可以给大家选择。基本按默认设置就可以了(手柄的设置非常友好，令人一看就知道该怎么做)。



5、 需要提示一下的，原版 GC 镜像解压后约 1G 左右，非常占空间，而这个 GC 模拟器却带有一个非常厉害的工具——“GCM Shrinker”靠它的帮助你可以将原来 1G 左右的 GC 原版光盘镜像减肥到 300 至 400MB 左右(具体看是什么游戏，有些游戏更可以减至 200MB 左右)这样可以帮你节省大量的空间了

6、 一切在、设置好，在运行游戏之前，一定要确保菜单选项的“Option→Enable Framebuffer”选项没有被激活。

7、 最后非常简单，点击你需要的游戏 ROM 名称即可开始游戏。



目前支持运行的商业游戏：

《Bust aMove 3000》(《泡泡龙美版》完美运行)；

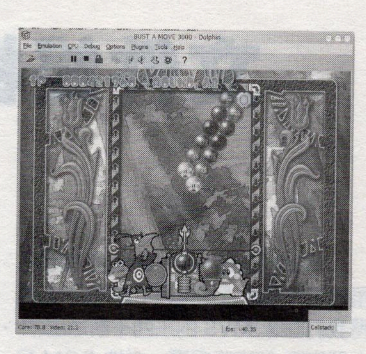
《Crazy Taxi》(《疯狂出租车》速度慢，图象有问题)；

《Zelda》(《撒尔达传说》速度慢，图象有问题)；

《Mario》(《阳光玛里奥》速度慢，图象有问题)；

《18 Wheeler》(《美式十八轮大卡》速度慢，图象有问题)；

《Ikaruga》(《斑鸠》速度慢，图象有问题)。



注：该模拟器目前未支持游戏存档，部分支持声音。

模拟器运行游戏测试情况：

测试电脑机器配置：P42.8GC、512MB内存(DDR400)、Geforce FX5200(128Bit)、120G硬盘。测试时，首选了一个能完美模拟器的游戏——《泡泡龙美版》，画面完美、操作正常，可以说是完美模拟了。接下来是测试《斑鸠》，《斑鸠》是一个飞行射击游戏，相比起《泡泡龙美版》还是差的很多，游戏运行时窗口上显示只有20多FPS，画面还有可能随时死机，只有声音继续的情况出现。

本来很早就出现PS2及XBOX的模拟情况出现，但是谁知NGC被模拟的消息比他们更早的出现了，整体来说新次时代模拟器应该是2004年内大家最为关注的一个壮举，如PS2、XBOX、NGC、DC都是大家期待被模拟的对象，而NGC Dolphin模拟器成为2004年初一件盛事。虽然现在Dolphin模拟器还处于开发阶段，但它的情况已经令人相当满意了，期待它的下一个版本，大家拭目以待吧。



NeoGeo Rom 文件终极解析

责编：RaiN
文：Spuerman



最近什么最 Hot? SNK 的东西吧，虽然它完蛋啦，但它留下的东西永远值得我们回味. MVS 的东西不断地出，什么解密版，加密版名词一大堆，ROM 又什么 Crc 呀 Xor，看得人头昏啦，每个有关模拟器的地方都是说这个怎么样那个怎么玩。又说为何会有问题，真是难为大家啦，所以在这里特意写了这个东西就是为了让大家更好的了解 EMU!



好! 废话说完啦，马上入正题，最近的 MVS 东西有那些? 它们是 ganryu(武藏)，garou(饿狼 Mark Of Wolf)，kof2000(Kof2k 不用说啦吧)，kof99nd(大家可以叫这个做完美 版)，Mslug3(合金弹头 3!)，nitdn(Nightmare in the Dark)，preisl2n(恐龙岛 2)，s1945p(Strike 1945 Plus) sengoku3(战国 2001)，zupapan(???).

我们今天要说的东西就是围绕这些游戏的 ROM 展开的，为了等大家明

白些不得先说些基础得东西。纵观现在的 Rom 有数种不同的情况,如 Cps2 的 ROM 它们本身没有被解密,但是通过与 Cps2Shock 的解密 Xor 文件结合。运算得出正确数据被模拟器支持这个可以叫 Xor 解密法吧,这种技术现在已经用到 MVS 得身上啦,早些时候的 Kof99 就曾经使用过 Xor 解密(Kof99_P1x.rom)必需要在 Rom 中加上解密用的 Xor 文件,Xor 的缺点是跟所要解密的 ROM 大小数量都相同,被解密的文件有 1MB,解密用的 Xor 也得有 1MB. 其实现在 MVS 的 ROM 可以用几种情况来说一下:



1:游戏的 P ROM 是加密的,C ROM 也是加密的(饿狼 Mark Of Wolf)

2:游戏的 P ROM 并无加密,但 C ROM 是加密的(mslug3 合金 3),合金 3 的 P ROM 是从没加密的机板上 Dump 出的.

3:游戏的 P ROM 并无加密 P+C ROM 是经过解密的(kof99nd),Winkawaks 支持的 Kof99(Full Decrypted).

4:游戏的 P ROM 是加密的,而且 C ROM 也是加密的(Kof2000 encrypted)(garou encrypted)

大家都会经常看到 Rom 最后可能会是 kof99n 或者 Kof99d,或者 Kof99nd

n 可以理解为 none encrypted P:没有加密的 P ROM

d 可以理解为 decrypted C:解密的 C ROM

nd 可以理解为 none encrypted P+decrypted C:既没加密的 P ROM+解密的 C ROM 也就是 Full Decrypted:完全解密版, encrypted:加密的这种可以说是最新被 Kawaks 支持的整个游戏都是完全加密的(P ROM 与 C ROM 都加密),Kawaks 能 玩是因为 Raz 搞了个出 的新形态的 SMA 加密表,它的主要作用就是把游戏的 P Rom





解密具体和Xor有什么不同偶也不很清楚,不过它只有256k大小比起Xor节省空间哦呵呵,Kawask本身就能解密游戏的C ROM直接读取S1 ROM,所以完全encrypted的ROM也照玩不误,但这些加密版没什么意思,毕竟玩的时还是要解密的,如果大家的内存只有128MB Load ROM的时候可能需要几分钟.

有很多人问怎么有些ROM大7xMB,但另外一个只有2xMB却一样能玩,2xMb那个是删除了什么吗?不是因为加密后Rom中有大量无规律的垃圾数据,Winzip不能对这些无规律的垃圾数据进行压缩,所以生成的Zip就非常巨大啦,解密后就完全不同去掉无用的垃圾代码一下子就被压缩去1半以上啦,所以使用压缩版Load Rom的时候会快得多.





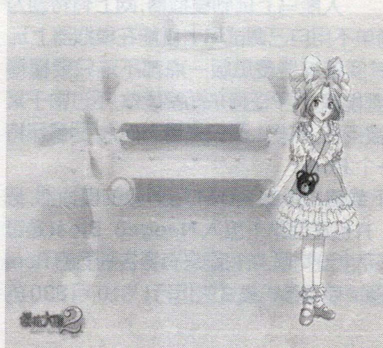
另外使用Winkawaks可以自己把加密的C Rom解密,只要在读取需要解密的ROM之前把Tools选择中最下面的一项勾上就ok,这样kawaks读取完C Rom后会把它们解密并析出S1 ROM保存在Winkawaks的根目录中,把这些Rom替换掉原来加密的C Rom一个decrypted C版就做好啦,如果P ROM也是没加密的那么可以把Zip文件名改成xxxnd.zip这就是既没加密的P ROM+解密的C ROM也就是Full Decrypted:完全解密版,用winkawaks读取特别快.



S1的问题.

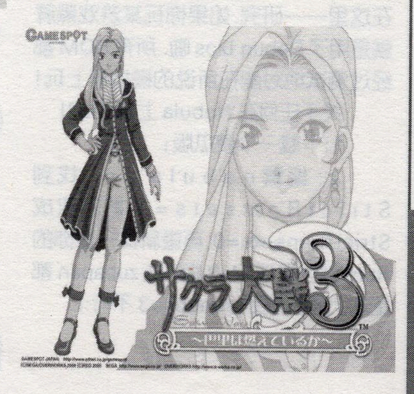
SNK 游戏都需要 S1 ROM,它是用来存放游戏中需要的字体的,以外的游戏 S1 大小都是 128k,但新的游戏重新加入了不同的字体,如 Kof2000 它的 S1 应该是 512k 的,现在的 Mame 模拟器与 Kawaks 都能直接从 C ROM 中读取 S1 文件所以不需要为它们准备 S1 ROM 啦,相反 Neoragex 则需要可是它只支持读取 128k 的 S1,如果文件大于 128k 也只读 128k,这样玩 Kof2000 它由于不能显示出所有的字体所以游戏有花屏的想象,要解决它只有等新版出啦别无它法. 至于 MS3 很幸运虽然它的 s1 也应该是 512k 的但它说使用的字体与 Msx 的一致,所以直接用 Msx 的 S1 文件替换就能得到完美得效果啦.





CRC 问题

Crc:循环冗余码校验,每个文件的 Crc 都不同,所以 Crc 就成了识别文件的最佳选择. 只要 2 个文件的 Crc 一样我们可以说它们是一样的. 模拟器作者开发的东西也有自己的一套,它们会使用不同版本的 Rom,所以我们如果直接把本来在 A 模拟器能玩的游戏那到 B 模拟器上玩的时候外外就出现问题啦. 通常都是 Cant Find xxx.rom(这个可能是 xxx.ROM 在 B 模拟器中所能识别的名字不同). 有时候模拟器会直接给出 Crcxxxxx 这样的提示,这个就是你现在









Rom 文件与模拟器所需要文件不同(Crc 也就不同) 只要加入模拟器识别的 Rom 并修正 Rom 的名字就应该可以啦,还有模拟器对 zip 名字也有一定的规定. Driver 下的那一列就是 Rom 的正确名字,命名法则看上面的说明.如果你英文可以建议下载专业的 Rom 修复工具 Romcenter.它们根据专用的 Date 对 Rom 进行校对与修复,这里不详细介绍.

为了等那些刚刚接触模拟器的人能马上玩到模拟器,网上有特别为大家做了些傻瓜版,傻瓜版意思就是非常简单不用自己调试马上就能在模拟器上玩到的,而且它可以对应 1～4 个模拟器. 其实做这些傻瓜版一点都不难只要懂得 Romcenter 与模拟器读取 Rom 方法的人都能做,几乎任何东西都能做,不过由于某些游戏在别的模拟器中需要改动很大才能被支持,开发人员只是量力而为,尽量保持 Rom 不会增加太大令更多模拟器支持同一个 Rom.

关于傻瓜版的使用方法很简单直接下载傻瓜版的 ROM 与对应的模拟器,把 Rom 放到你想玩的那个模拟器的目录下. 并且在目录下放入 Neogeo Bios(通过 Romcenter 认证的版本推荐使用)这个推荐完全没问题,所有原来有警告画面的 Rom 已经破解,不需要特使 Bios 直接玩就是,注意请使用街机模式去运行! 810 与 830 的 Debug Bios 有很多特殊的功能不过不在这里一一研究.如果你玩某游戏黑屏就是用了 Debug bios 啦. 所有 ROM 都经过测试绝对能在所说的模拟器上玩!

关于任何在 Nebula 上玩 Ms3!

1:下载一个傻瓜版;

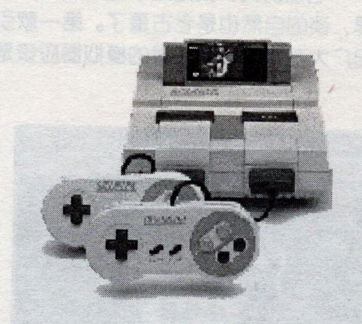
2:编辑 nebula.ini 找到 StrictRomsets=1 把它改成 StrictRomsets=0,再重新找一次你的 Rom 就会发现 Ms3 啦! 连 zupapan 都能在上面玩就是 sengoku3 不行:(



模拟器 EMU 进化论

责编：RaiN
文：杀人如麻

对于广大电脑玩家来说，模拟器也不能算是很陌生的东东了。更有许多电脑游戏玩家以此为荣，与电子游戏玩家展开永无休止的争论。每闻一个新机种被模拟成功，总是十人欢喜十人忧，喜者庆幸自己还未掏钱买主机，忧者则为自己的存款心痛不已。但无论如何，让更多的人玩到更多的游戏才是模拟器出现于世的根本原因，既然同为天下玩家，又何苦为了那一把米，一跟柴而你吵我闹呢？



说到模拟器的整个进化过程，我还是以教科书形式为基准给出定义先吧（让大家有一个明确的概念，以便后面的理解）："模拟器"即试图用软件模拟某种机型的内部设计，而"模仿"则是尝试去模拟某种机型的功能.例如:当一个程序模拟出了街机游戏street fighter的硬件环境，并能于其下运行真正的街机street fighter游戏rom，这就是模拟器；如果一个改编了的能运行在你电脑下的street fighter游戏，只是效果和街机相似，那它就是模仿，学名叫"移植"。



然而现在究竟有什么样的东东可以被所谓的模拟器所模拟呢？从理论上说任何一个内有微处理器的机种都行，比如电脑，计算器，家用游戏机，街机等等。不过这要看开发其模拟器的必要性，如果你希望玩到卫星导航系统的模

拟器，那就只有靠你自己来开发了。

言归正传，关于游戏机种的模拟器发展恐怕要追述到80年代了，不过那时候的模拟器都是针对单一游戏，加上弱智得有点夸张，所以并没有多大的讨论价值，我们还是从真正值得关注的地方着手吧。

石器时代：既是处于这原始人的世界，谈的自然也是老古董了。第一款引起广大游戏爱好者注意的模拟器应该是





超任模拟器：snes0.01，其刚出生的时候虽尚无声音支持，画面错误也是连篇的多。而且还是基于dos的低级模拟器。但毕竟圆了不少电脑玩家的超任梦，记得那时候游戏店的超任盘销量猛增也就是拜它所赐了。不过有经验的玩家一定不会忘记，超任盘上的roms是不能直接在电脑上使用的，所以不少玩家仍未有幸品尝任氏经典，直到后来rom转换文件的出现，才算得真正的雨过天晴。随后，一款更好的超任模拟器zsnes出现了，更好的画面表现不经意地（我不知道是不是故意）就给了snes一个下牛威，不过也好，让人们多了一个选择，也让snes鼓足了劲继续开发新的版本以抗之，后来就是两者的不断更新和改进出现了，在短时间内更新次数居然达到几十次之多。既然有了抛头颅，洒热血的前辈，随后一些个人及开发小组都相继推出自己

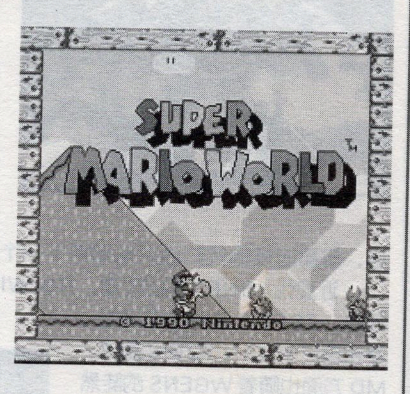


EMULATOR SCHOOL



的产品供大家使用，如nike等稀奇古怪也大胆现世。这样，也就迎来了模拟器史上的第一次革命。

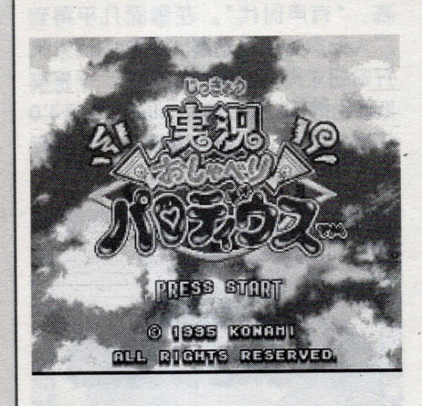
冷兵器时代：通过了一次革命的洗礼，模拟器的发展步入了一个新高："有声时代"。在画面几乎得到广大玩家的认可后展，挑剔的玩家又开始追求声音这第二感官了，于是模拟器也得到相应发展。callus3.0到4.0的进化就是一个极好的例子，让我们第一次感受到了完美的早期街机游戏的模拟。不过所谓的有声并非完美展现游戏中的各种音乐音效，除了callus以外，其余的仿佛都只能算是一些杂音罢了，如KGEN 98、GENECYST、DGEN 等等MD模拟器的早期版本，而且速度方面也不能够让人满意。另外，超任模拟器的两位前辈zsnes和snes也相继推出了自己的有声版本，不过由于多方面原因，snes意外地退出了，留下zsnes在一些杂牌超任模拟器中鹤立鸡群。同一时期，PCE和PC98的模拟器也出现了，其中虽然不乏一些经典，但运行效果确实不敢恭维，所以不提也罢。在声音和画面都得到一定发展后，玩家门也又有了新的要求，他们希望玩到更多机种上的游戏，这样的希望势必再一次掀起新的改革风潮。



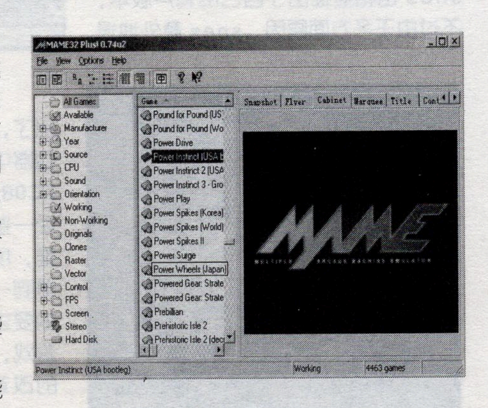


火枪时代：也正是因为模拟器已

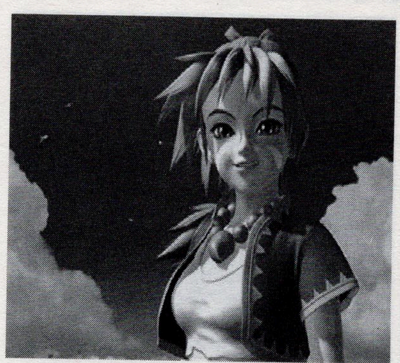
经经过了一段时间的发展，人们对他的要求也是越来越高，并非能看到游戏画面听到声音就了事，模拟程度的提高和范围的增广再一次体现在该次的模拟器浪潮中。最令人激动的东东：NEORAGEX 出现了，本来它的早期版本是在冷兵器时代就出现于 DOS 了，但无声且慢，故知道的人不多。但 X 版本的推出意味着完美模拟 SNK 的 MVS 机板上所有游戏，随着后来一些速度，声音，图像上的小改进直到 0.6B 版，市面上几乎所有的 MVS 游戏都得到极为完美的支持，NEORAGEX 也无疑成为了该时代的最亮点，机皇这贵族游戏机也算是英雄无用武之地了。但也并非 NEORAGEX 一支独秀，RAINE 也在这个时候出现了，使人们有缘玩到另一种机板上完全不同类型的街机游戏。效果和兼容性虽然比不上 X，不过也算得上可以接受。另外一些老时代的家用机模拟器也持续发展中，并且效果和兼容性都得到了飞跃，不过尚未完美。但是玩家的上一个要求仍未能到达，故那时候的我们也只能期待下一个次世代了。



近现代：SNES 重出江湖，并以 WINDOWS 版本的优良表现再次赢得大家的心，ZSENS 也是当仁不让，发布自己的 WINDOWS 版本；MD 方面也随着 WGENS 的陡然出现而逐一走向完美；加上 PCE 模拟器历经多年进化而得到的可喜成果，可以说老一辈的家用机模拟器发展到其真正的颠峰。除此之外，更多次世代机种被模拟成功。PSEMU 的出现使广大电脑玩家领略了 PS 的风采，并且支持 3D 加速卡，使得某些游戏的运行画面略胜 PS 一筹，但较差的兼容性使得它一直未能走红。于是，BLEEM 应运而生



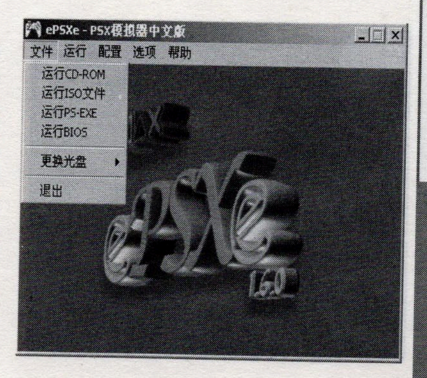
了，以兼容性著称的它可以运行很大一部分PS游戏，并随着以后的进一步改善，对于配置到位的玩家也绝对是免费送你一台PS游戏机了。但该时代最显眼的不是这个，我们来看看当时的一条新闻吧：在<塞尔达传说64--时之笛>推出后的一个月，它已经被一个名为ULTRAHLE的东东完美模拟了，大家可以不必花钱去买N64了，呵呵，山内爷爷会怎么想呢？



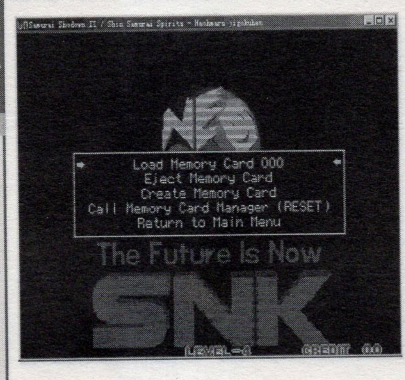


当时我看见的时候绝对有欲喷血的兴奋，于是马上下载一试，果然并非谣言，能运行很大一部分经典的N64游戏，如MARIO64之流。不过遗憾的是只支持VOODOO系列的显示，好在后来还是有针对这个问题的补丁出现，让大家着实爽上了一把。另外，MAME的出现也使街机模拟器大有一统之势，不过多为一些早期游戏，用以怀旧着实不错了。于本时代，尚还有一风气广播各家，就是怀旧风，FC和GB以及世嘉GG的模拟器原本是默默无闻，但自从GBC推出以后，也猛地蹦了出来。并且一出现就伴随着极好的效果和兼容性，广大玩家又开始怀念当时的不眠夜了。

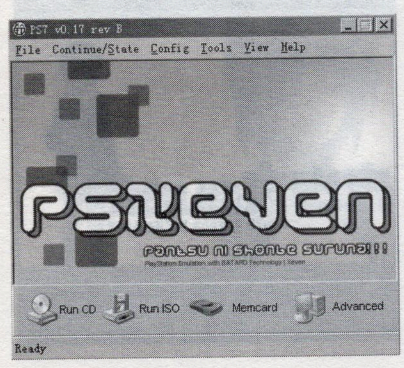
现代大战：现代的模拟器战争倒是一片纷乱景象，SONY拉拢VGS为PS2开发模拟器以节约成本，DC也有BLEEMCAST支持（毕竟商场上







没有永远的敌人，SONY最终还是采用了怀柔政策），而PC方面自然以效果最为突出的ePSxe为荣；FINALBURN刚刚支持了CPS2游戏，又杀出Nebula这个程咬金；土星模拟器还没个着落，DC模拟器却呼之欲出；GBA刚一出现，国有DREAMgba，洋有VGBA，任氏的痛苦倒是成全了我们电脑玩家的尝新梦；IMPACT的出现使3D街机游戏的模拟成为可能；N64 EMU也提供了最新N64游戏的支持和良好的运行效果……，另外的一些零零总总不说也罢，就此已足以看出时代的不平静。不过现在的模拟器观念倒是改进了很多，要是没有百分之九十以上的模拟效果，作者是绝对不敢放在网上的，那只会给自己丢脸，一般来说都是在达到完美模拟后正式推出，然后修改其INI文件以加入新的游戏支持列表及改进一些小问题。看来玩家们的口味是越来越高了，不过伴随着的也是制作者的水平越来越高。另外，现在大多数模拟器都提供了网络对战功能，我们大可以在国外玩家面前一展身手，证明中国人的手确是很硬的，也能和远方的亲戚朋友联网对战心爱游戏。撇开一些和官方的官司不谈，模拟器定会越走越好，渐渐步入我们意境中的太空时代。

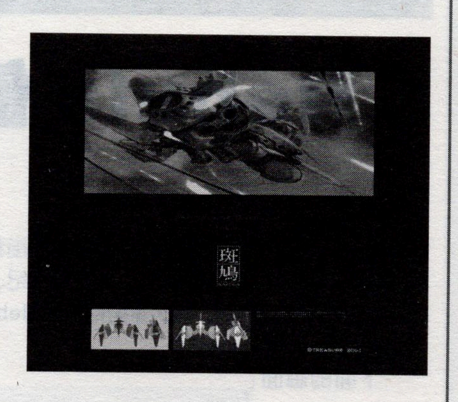




太空想象时代：终于翻到历史书

EMULATOR SCHOOL

的最后一页——太空时代。不过说到以后的发展，由于没有超时空机器，笔者也只能凭自己的想象了。但CPS3被模拟倒是肯定的，不过我希望的是NAOMI和SYSTEM系列模拟器出现，可以让我们换上一种口味。另外，XBOX和PS2的模拟器最好早来一点也好让我们的爱机大显身手。不过说到任天堂的GAME CUBE嘛，树大招风，你看看始终逃不出魔掌，成为新次世代最新被攻破的城池，看来广大模拟器编程者还真对山内爷爷情有独钟呢！说到掌机方面，我们也不要要求太高了，能够让GBA的卡带和电脑中的ROM文件互换就是，免得花费太多，会被父母骂。要是这样的话，GBA必然在中国脱销，现在就去抢吧。另外我还希望N64被模拟到死，所有的游戏我们都要玩呀，PS也是一样，土星也要，连松下的3DO主机也不能放过，还需要SEGA CD和NEOGEO CD的全面支持……如果你要问我什么不想要，那就是没有，只要是游戏主机，就应该被模拟，我想这也是我们广大电脑玩家的一个梦想，不过是会成真的梦想罢了。



结束语：小生我一直有一个愿望，就是我们广大模拟器爱好者一起站出来高呼：我们要在家里仅有一台过时烂机器的情况下，玩到世界上所有的游戏！！！仅此而已，希望不要是残念……（虽然在上小学的时候老师就说过文章的结尾不要呼口号，不过就这一次，下不为例）





Nebula 使用详解

责编：RaiN
文：angel

Nebula 模拟器是一个优秀的多种街机模拟器，支持 CPS1、CPS2、NEOGEO、PGM 机板上的游戏，如三国战纪、西游释厄传、KOF 系列等。本文就以模拟侍魂零游戏为例，教大家如何使用 Nebula 模拟器。

运行 nebula.exe,出现下面的画面：

GUI
- NEW Window GUI
- Classic Fullscreen GUI

Romsets
- [x] Use Strict Name matches
- [ ] Auto Analize roms on startup

System
Nebula Process Priority
0

GUI
- [ ] Disable GUI Sounds
- [ ] Disable GUI Joystick move

Graphics
- [x] Enable sprite masking for CPS2
- [x] Enable Neo Geo raster effects
- [x] Enable Transparency

Sound
Sound buffer size (frames) 5
- [ ] Show sound codes

Continue

Selects Nebula process priority
-15 - Idle
0 - Normal
15 - Realtime (Dangerous)
Increasing this value may cause a small speed boost in slow computers

Input
- [ ] Enable ForceFeedback

Device Mapping

图1

New Windows GUI	新的窗口图形界面（推荐使用，风格类似Kawaks）
Classic Fullscreen GUI	传统全屏界面（风格类似NeoRagex）
Use Strict Name matches ROM	使用准确的文件名
Auto Analize roms on startup	启动时自动识别ROM
Nebula Process Priority Nebula	模拟器处理优先权
Disable GUI Sounds	关闭图形界面声音
Disable GUI Joystick move	关闭图形界面手柄
Enable sprite masking for CPS2	启动CPS2 前景
Enable Neo · Geo raster effects	启动NEO · Geo 游戏的光栅
Sound buffer size	声音缓存区设置。
Show sound codes	显示声音编码回馈手柄（如果有力回馈手柄的话，嘿嘿）

设置好后，按CONTINE 继续，就进入了，程序界面了。如图2：

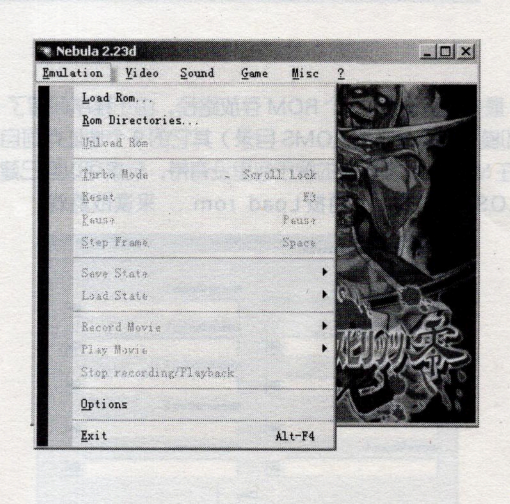


图2



先打开Rom Directories..对ROM的路径进行设置。详情见下图3。设置好后，再按Load Rom..进行读取。详情见下图4。

图3

Nebula最多可以设置10个ROM存放路径，由于程序保留了一个ROM的主存放地址（即模拟器目录下的ROMS目录）其它的9个地址均可自己设置。（由于ROMS目录在NEBULA模拟器的解压包里没有带，玩家可以自己建立一个）。设置好后，按CLOSE回到图2，再按Load rom... 来读取游戏。

图4

打开 Load rom...后在左边的 SHOW ROMSETS 里，打勾，街机类型，如比我选的是 PolyGameMaster。再选择 Available Only,就可以上到左边的 LIST 菜单中列出了所能运行的游戏的列表。选中游戏后，按 L O A D 来读取。

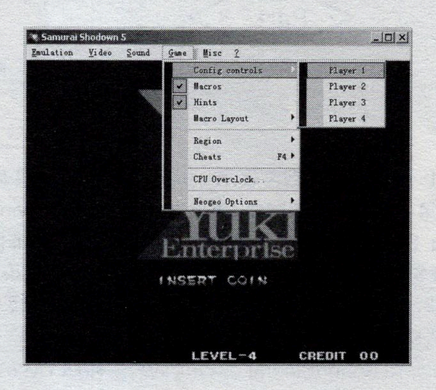


图5

再打开 Game-->Config Controls 来设置控键或手柄。

再选择 Region 来设置游戏的国别。

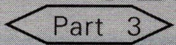
好了，经过上面的设置，你就可以用 NEBULA 来玩侍魂零了。祝大家好运。







MAME 完全攻略



Part 3

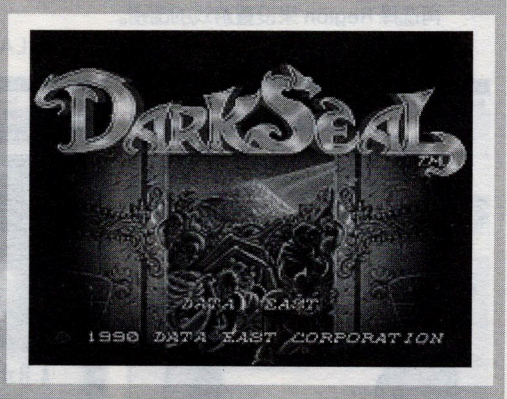
责编：RaiN

接上期内容：

soundcard = 1 声卡选择，数字表示：0－无声，1－声霸卡及兼容，3－Pro Audio Spetrum， 4－UltraSound Max，5－UltraSound，6－Windows Sound System，7－Ensoniq Soundscape，一般选1或6就行了，除非你用的是表列中别的声卡。使用创新 SB64PCI、SB128PCI 和 Ensoniq Soundscape PCI 声卡的用户最好选 7。缺省值为－1，即在初始化程序时列出声卡类型供手动选择。如果遇到声卡实在无法通过 MAME 的辨认而又想玩游戏，只能选用0了。

ym3812opl = no 禁用 SoundBlaster 的 OPL 芯片来模拟 YM3812 FM 音源，虽然这两者硬件100％兼容，模拟执行速度也加快，但打开这个选项会使音量控制失效。

samplerate = 44100 声音采样频率选择，可选 11025、22050、44100三项，单位hz，数字越大，声音还原越好，游戏速度也越慢，命令行简写为：sr。



samplebits = 16 声音采样深度，可选 8、16 位，效果同上一项，命令行简写为：sb。新版本的 MAME 去掉了这个选项，改为自动识别了。

stereo = yes 打开立体声选择，会降低游戏速度，本项自动对单声道游戏无效。

volume = 0 音量衰减控制，可选数字是负值，单位是分贝，例如"volume -3"意为游戏音量降低3分贝，可在游戏时用键"~"直接调节，祥见下文第五部分。

mouse = yes 启用鼠标，用于光枪游戏的准星控制及"怒"类游戏的转向控制。

ror/rol 屏幕右/左转90度显示，可使纵版游戏满屏显示



joystick = name 游戏控制器选择，缺省为：none 键盘控制，MAME支持的游戏控制器很多，name是它们的名字，分别为：

auto：自动检测，只能测出标准2键、Creative眼镜蛇、gamepad pro等少数种类的手柄，还是不要用这个选项的好；

standard：标准2键模拟式手柄 @1P

dual：双标准2键模拟式手柄 @2P

4button：标准4键模拟式手柄 @1P

6button：标准6键模拟式手柄 @1P

8button：标准8键模拟式手柄 @1P

fspro：CH flightstick PRO 飞行摇杆 @1P



wingex：Wingman Extreme 飞行摇杆 @1P

wingwarrior：Wingman Warrior 手柄 @1P

sidewinder：微软响尾蛇手柄 @4P

gamepadpro：Gravis gamepad pro 手柄

grip：Gravis GrIP 手柄

grip4：限定 4 轴向的 Gravis GrIP 手柄



/* 以下为并行打印口手柄，均易于自制，

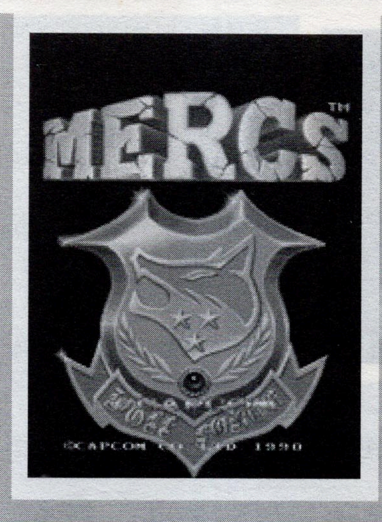
sneslpt1：接在第一打印口的超级任天堂手柄 @4P

sneslpt2：接在第二打印口的超级任天堂手柄 @4P

sneslpt3：接在第三打印口的超级任天堂手柄 @4P

psxlpt1：接在第一打印口的 SONY PS 手柄 @4P

psxlpt2：接在第二打印口的 SONY PS 手柄 @4P



psxlpt3：接在第三打印口的SONY PS手柄 @4P

n64lpt1：接在第一打印口的任天堂64手柄 @2P

n64lpt2：接在第二打印口的任天堂64手柄 @2P

n64lpt3：接在第三打印口的任天堂64手柄 @2P

注：1、模拟式手柄初次使用或者出现方向混乱故障时可以在游戏中按Tab进入设定菜单调用Calibrate joy-stick功能进行校正，数码式手柄则不会存在这种问题。

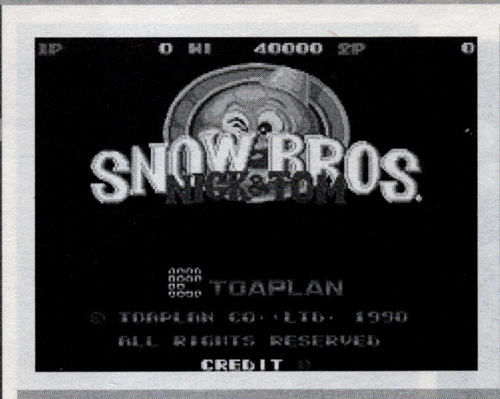
2、@1P表示只能单打，@2P表示可以双打，@4P表示可以四打，未标注则为不祥。超任和PS的手柄理论上能达到5P的效果（我只试到了4P，未再继续，呵呵）。

3、不直接支持创新公司的Cobra手柄(工作于数码方式时)和并口土星手柄；MAME内建有对IF-SEGA的支持，这是一种专用的扩展卡，可以把世嘉土星手柄接到PC，过去处于起步时期的第一批3D图形卡就把它跟着PC版的VR战士、装甲飞龙等游戏软件一起捆绑销售，现在已经看不到了。

4、PS dual shock手柄的两个模拟小摇杆亦可当作按键使用，左、右







摇杆按下时分别被识别为L3和R3（用处不大）。

5、用于命令行时，语句可简化为 joy。

6、使用并口手柄对游戏速度降低影响较大。大体上各种手柄的CPU占用率由高到低依次为：PS、SFC、SS/MD、标准模拟式。

7、不支持异类手柄混用，但是可以手柄、键盘同时使用。

hotrod = no 键盘接口摇杆支持(就是在 Emuviews 主页上打广告那个双人摇杆)设定，因为我们用不上，所以选 no。

cheat = no 作弊功能开关，可以改成 yes 以打开它，最好配合作弊数据使用 。

debug = no 除错、调试模式开关，高级用户选用，这个功能只有在源程序中打开 debug 选项才有用。

monitor = standard 设定显示输出类型，对于 PC 用户选择 standard，另外还可以选择以下设备：

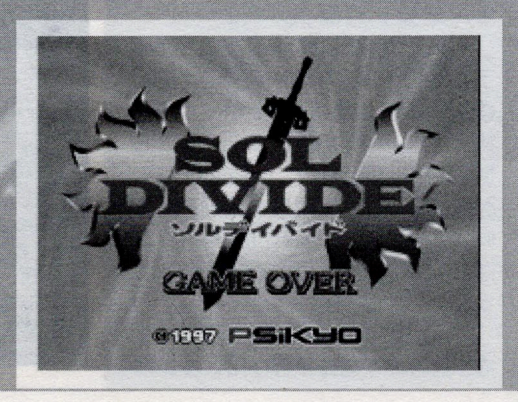
ntsc：输出至 NTSC 电视监视器

pal：输出至 PAL 电视监视器

arcade：输出至街机监视器

均需要特殊方式转换信号及相关硬件支持，有兴趣可参看下文第九节。

至于其他的栏目和选项，只要保留其缺省设定



EMULATOR SCHOOL



即可。如果上面各项参数用于命令行，请在其之前加一个"-"号，同时可以把"="去掉，例如：

mame ddragon2 -joy psxlpt1 -soundcard 6 -resolution 800x600

由于MAME的使用显得繁琐了一些，也有不少方便对DOS比较陌生的玩家的MAME前端(front end)程序被开发出来，这些程序具备亲和性较高的GUI图形界面，配置菜单里基本上囊括了MAME的各个选项，一般玩家通过这些前端程序都能很方便的玩转MAME了。由于我使用过的前端程序并不多（只有ArcadeOS一个，还是因为其无可替代的特殊功能采用的），所以对他们也不是很熟悉，传说中arcade@home是比较好用的.

五、MAME32主要配置参数：

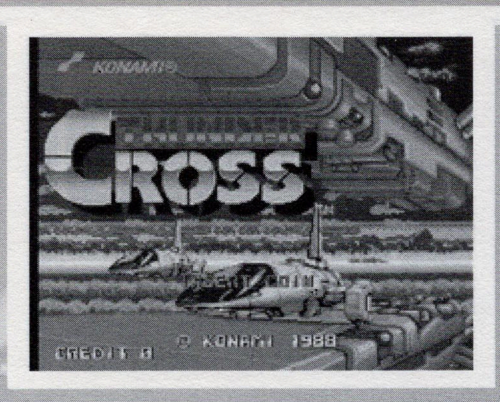
MAME32是使用DirectX SDK的WIN32应用程序，在使用上较MAME方便许多，另外还增加了一些MAME所不曾有的功能，但是在同等配置的机器上，MAME32的运行速度会比MAME慢一些，这种差别在低配置的机器上比较明显，甚至会影响到游戏运行的流畅性。在软件环境设置方面，我们通常需要更改的部分只





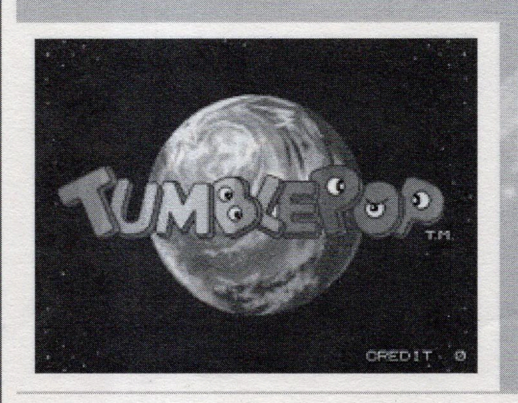
有：

1、ROM路径：进入options/directoies，点击Insert按键，在跳出的对话框中选中你的ROM目录，如有多个目录，重复Insert，选好目录后点OK退出到主界面，按F5键刷新一下，MAME就会在你所指定的所有ROM目录内进行自动搜索，并在主窗口左方目录树available子项中显示出可用的游戏了，双击该游戏名即可执行之，但若游戏名称前的小图标是一个红叉的话，说明该游戏无法正常模拟。如果在你的ROM目录当中增加入了新的ROM，你也需要刷新一下，否则不能运行你新加入的ROM文件；



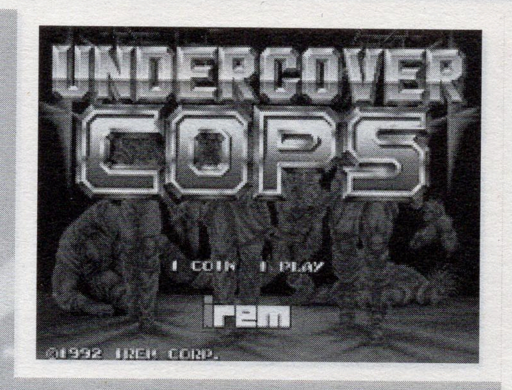
2、使用手柄：进入options/default options/controllers菜单，复选Use joystick选项即可，MAME32支持所有兼容DirectInput界面的手柄。

3、画面设定：缺省配置下，MAME32使用的是和MAME同样的全屏隔行显示模式，若你想以窗口模式执行游戏，可以进入options/default options/display子菜单，将Full screen display选项禁止，再进入位于同层的Advanced菜单，禁止现存的scanlines选项，这样就能得到较好的窗口显示模式。在窗口模式下，由于使用到了Windows的相关优化效果，游戏画面显得比较柔和，不过游戏速度慢了一些……

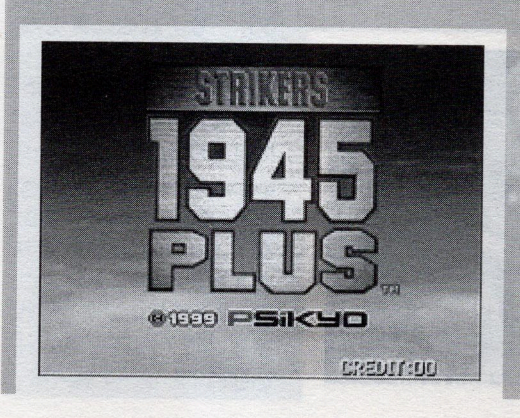


4、优化设定：声音：options/default options/sound，sound system选MIDAS，Sample rate选44100，

Sample bit选16，FM synthesis打开（视你的声卡效果而定）。图像：options/default options/display，colors选16bit(与游戏本身的原始画面色深有关)，在全屏模式下工作时将Triple buffer打开。其他：options/default options/miscellaneous，打开Enable game cheats，并根据你的CPU特性决定是否将Disable MMX选项保留。



5、关于抓图：MAME支持的游戏太多了，但并不每一个游戏都值得玩的，你是不是在下载某一个游戏之前想知道该游戏的大致内容呢？又或者，你想知道某一仅知其形不知其名的老游戏是否被MAME模拟了呢？这好办，只要你找到MAME的游戏抓图，把它们全部压缩成一个名为snap.zip的文件，放入MAME32下的<snap>(MAME32.37b5起）子目录当中，然后执行MAME32，当你用鼠标单击某一个游戏时，相关的抓图就会显示在最右边的窗口中，这样你寻找游戏不就做到有的放矢了吗？MAME的抓图文件可以到我的主页去下载，EmuViews的ROM下载也配有抓图，点击每一个ROM前面的磁盘形图标就可以查看。



6、游戏版本：许多游戏都有美版、日版、全球版以及2P版、4P版、6P版之分，而某些ROM是多版合一的Merged Romset，如本站提供的《黑龙》，因为ROM名可以是统一的，所以在DOS下看不出来，而MAME32

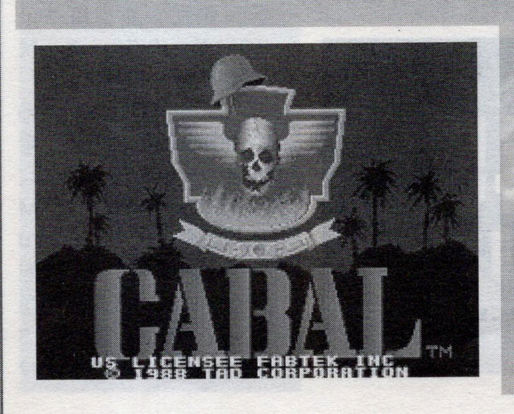


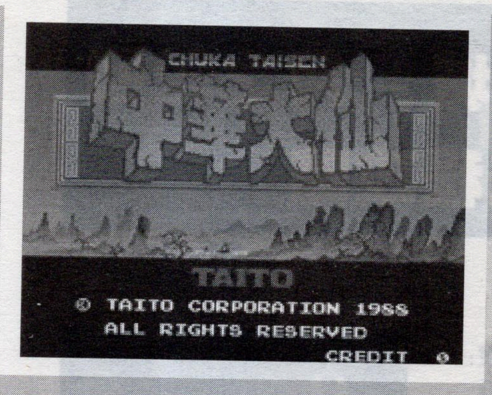




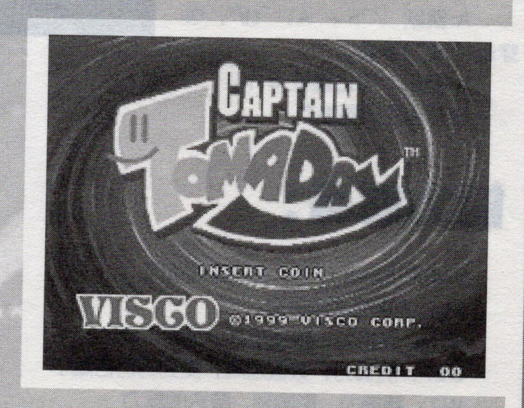
有显示游戏的详细信息的功能，其中就包括了版本号，这样它可就帮了那些喜欢玩某一版本的游戏的玩家了。一般而言，除了文字显示上的差异外，同一游戏的日版比美版难度更大一些。

7、联网对战：MAME32的源程序已经内建了通过TCP/IP规则来连线对战的功能，但是可能因为这个功能比较简陋，尚不能满足MAME小组预期的要求，所以在官方版本中这个功能都未曾激活，但是有不少MAME32的非官方版本已经提供了这个功能。鉴于网络对战越来越受大家的欢迎，我就简单介绍一下如何使用：在支持TCP/IP协议的网络中找几台机器，其中一台作为服务器，首先运行windows系统自带的IPCONFIG.EXE程序，找出本机的IP地址，并告诉想要联机的朋友。接着运行MAME32，从File/Run network game...进入网络设定菜单，选中Server mode，改好你的Player's Network name(不改也行，就用缺省的“MAME玩家”好了)，在Number of players项中决定联网的玩家数量，至于所有连线的玩家能否一起玩就要看所用的游戏了，然后点击OK，等待其他玩家加入吧。服务器设立好以后，在客户机端也运行与服务器相同版本的MAME32，同样通过File/Run network game...，但是这次需要选择Client mode，并在Network configration项中填入服务器的IP地址，点击OK按钮就可以连上服务器了，连入后在出现的对话窗口下方是一个聊天器，





通过它可以跟连在线上的所有玩家通话。当所有玩家都已经正确连入后，就可以有服务器端来决定玩什么游戏了——客户端只能提建议，呵呵。能够联网运行的游戏都会显示在连通窗口的左方——不是所有的游戏都能用，比如KOF系列就不行。进入联机游戏后，玩家要注意控制方面的问题：MAME32在联机模式下，对于服务器端和客户端的控制设备ID未做修正（连通窗口中的Controls功能好像并无效果），如果各方都使用1P控制方式的话，那么都在控制1P的活动，所以必须有一方改用2P、3P、4P……控制方式才能协同作战，这一点比Callus95就差多了。在操作方法上，无论局域网还是互联网都是一样的，不过以我国目前的线路状况来看，通过互联网对战还不是很现实……



MAME32的配置设定是存在注册表当中的，当你的MAME32版本升级以后，第一次执行的时候程序会询问是否以新版本的配置参数覆盖原来的设定。和对mame.cfg的处理方法一样：出于对模拟器正常运行的考虑，建议大家还是回答“Yes”——尽管这样需要重新设定路径、控制设备、输入设备等等选项。

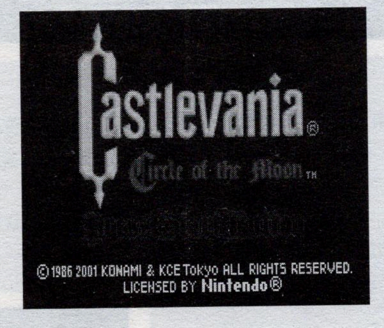
（待续）



恶魔城－月之轮回流程攻略

责编：RaiN
文：魔影

机种：GBA 开发：KONAMI 类型：A.RPG



游戏基本操作：

B：攻击 ／轮鞭：按B键后不放／ 上 ＋ B：使用魔法道具。

A:跳跃 ／下＋ A：飞铲，可穿越低矮的通道。

L:使用／停止属性卡片。

R:使用魔导器能力

能力解释：

VAMPIREKILLER：当前游戏模式
LV：主角当前的等级
STR：攻击力，数值越高，武器攻击力越大
DEF：防御力，数值越高，受到的伤害越小
INT：精神力，影响到，魔法的威力
LCK：运气数值，影响到掉落物品的几率
STATUS：当然主角的状态

DSS：使用卡片组合，不同的组合效果各异
ITEM：装备防具和使用道具
CARD：卡片解释
MAGICITEM：查看魔导器
CONFIG：游戏系统设置
TIME：当前游戏时间
RATE：地图完成度
HP：当前 HP 和最大 HP 值
MP：当前 MP 和最大 MP 值
HEART：使用魔法道具时消耗的数值
EXP：主角当前经验值
NEXT：升级所需要的经验值

流程攻略：

游戏一开始被德古拉打下后，向右走来到地下墓地

↓

在右边拿到冲刺（MAGIC ITEM）后，可先去木乃伊的房间拿圣水

↓

再用圣水打地狱犬 BOSS，拿到跳空石（MAGIC ITEM 按两次 A 可二段跳）

↓

回到木乃伊的房间往上到奈落阶段，再走到谒见之间（可到凯旋通路拿十字架）

↓

往上经过外壁再下来，打奈落 BOSS（注意他会有两段变身）



拿到破坏石头的道具（MAGIC ITEM 按方向键加 R）

↓

往地图左上去机械塔，打石头人 BOSS

↓

拿到弹壁的技能（MAGIC ITEM 靠近墙壁按 R）

↓

回到地图的中间（伯爵房间的后方）可用弹壁上去到悠久廊下

↓

悠久廊下中间有洞先不要下去，往右走一直到礼拜塔

↓

绕到地图右上打羊头（牛魔王）BOSS

↓

踩开关后，铁处女石像（就是绿色挡路的路障）会破掉

↓

回到刚刚悠久廊下中间下去，来到地下回廊，打双头龙 BOSS

↓

可拿到推木箱的道具（MAGIC ITEM）

↓

回到之前的凯旋通路，推开木箱，来到地下保管库

↓

打败死神 BOSS 后拿到净化石（MAGIC ITEM 去地下水路就可以不被污水污染）

↓

往右滑出去，回到游戏一开始落下的地方

↓

往右再往上走到铁处女破掉的地方，来到地下水路

↓

扳动一些开关往右打美女变身的魔王

↓

拿到鸟之羽（MAGIC ITEM 按上加 R 可以飞,亦可以连按）

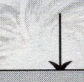
↓

出去之后很多地方都可以去了

↓



来到地图中间上方的展望台，打败师兄 BOSS 后，拿到仪式之间的钥匙（MAGIC ITEM 打开游戏一开始伯爵房间的门）



就可以去找德古拉伯爵了

PS：有空可去斗技场（礼拜堂右上方,要用鸟之羽才能飞过去）逛逛不影响过关。

全部卡片介绍：

action 卡片

括号内表示持有该卡片的怪物

1.mercury：描绘着象征着水星的女神“**ヘルメス**”的卡片，能发挥出“强化”的效果。 （**ボ ンヘッド**）

2.venus： 描绘着象征金星，爱与美的女神“**ヴィ ナス**”的卡片，能发挥出“增加”的效果。 （**スライム**）

3.jupiter：描绘着象征木星之神“**ジュピタ** ”的卡片，能发挥出“防御”的效果。（**ヒ トシエイド** ）

4.mars：描绘着象征火星，战神“**マルス**”的卡片，能发挥出“变化”的效果。（**ブラッディソ ド**）

5.diana：描绘着象征月亮，狩猎女神“**ディアナ**”



的卡片，能发挥出“放出”的效果。（**マンイ タ**）

6.apollo：描绘着象征太阳，音乐和诗篇的守护神“**アポロ**”的卡片，能发挥出“爆裂”的效果。（**ア クデ モン**）

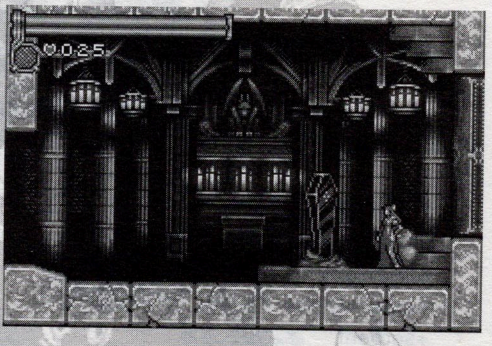
7.neptune：描绘着象征海王星，海王“**ネプチュ ン**”的卡片，能发挥出“回复”的效果。（**アイスア マ**）

8.saturn：描绘着象征土星，农耕之神“**サタ ン**”的卡片，能发挥出“附加”的效果。（**ファレンエンゼル**）

9.uranus：描绘着象征天王星，天空之神“**ウラヌス**”的卡片，能发挥出“召唤”的效果。（**スケアリ キャンドル** 游戏中后期在钟楼的boss房间内抽绿色的蜡烛）

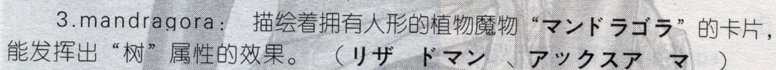
10.pluto：描绘着象征冥王星，冥界之王“**プル ト**”的卡片，能发挥出“特殊”的效果。（**トリックキャンドル** 游戏中后期在地下墓地boss房间内抽蓝色的蜡烛）

attribute卡片



括号内表示持有该卡片的怪物

1.salamander：描绘着炎之精灵“**サラマンダ**”的卡片，能发挥出“炎”属性的效果。（**スケルトンボマ**）



2.serpent：描绘着水中传说之龙“**サ ペント**”的卡片，能发挥出“水”属性的效果。（**ホリ ア マ** 、**ア スデ モン**）

3.mandragora：描绘着拥有人形的植物魔物“**マンドラゴラ**”的卡片，能发挥出“树”属性的效果。（**リザ ドマン**、**アックスア マ**）

4.golem：描绘着由泥土构成的人形魔物“**ゴ レム**”的卡片，能发挥出“地”属性的效果。（**スケルトンエレキ**、**ミノタウロス**、**ゴ レム**）

5.cockatrice：描绘着拥有石化能力的巨鸟“**コカトリス**”的卡片，能发挥出“石化”属性的效果。（**デスマンティス** 、**スト ンア マ**）

6.manticore：描绘着狮身蝎尾的魔兽“**マンティコア**”的卡片，能发



挥出“毒”属性的效果。（**サキュバス 、サンダ デ モン**）

7.griffon： 描绘着拥有翅膀鹫头狮身的魔兽“**グリフォン**”的卡片，能发挥出“风”属性的效果。（**スケルトンアスリ ト 、セイレ ン**）

8.thunder bird：描绘着全身发电的传说巨鸟“**サンダ バ ド**”的卡片，能发挥出“雷”属性的效果。（**ワ パンサ** ）

9.unicorn 描绘着白色独角兽“**ユニコ ン**”的卡片，能发挥出“圣”属性的效果。（**ホワイトア マ** 只有斗技场能取得）

10.black dog 描绘着黑色魔犬“**ブラックドッグ**”的卡片，能发挥出“暗”属性的效果。（**デビルア マ** 只有斗技场能取得）

ps:要收集全部的dss卡片没有一点耐心是不行的，不过还是请各位尽可能的收集齐全，这会对游戏的进程有极大的帮助，不过有些非常有用的卡片出现的实在是太晚了，残念……

dss系统的卡片组合：

dss卡片一共可以组合出100种效果，主要发动方法是组合完卡片后在游戏中按l键，然后会在攻击，被

攻击，或输入特殊指令“下——横——上——攻击” 时发挥效果。

dss卡片的组合方式及效果

1.mercury：

+salamander 炎之鞭，攻击范围广。

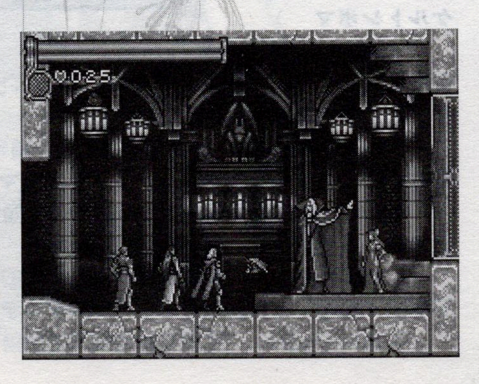
+serpent 冰之鞭，冰冻攻击，可以将敌人冻结使其行动不能。

+mandragora 荆棘之鞭攻击。

+golen 地之鞭，攻击距离远。

+cockatrice 石之鞭，石化攻击，可以将敌人石化使其行动不能。

+manticore 毒之鞭，向



上方45度攻击，并能产生毒雾。

+griffon　　风之鞭，按住攻击键可连续攻击。

+thunder bird 雷之鞭，放电攻击，按住鞭子可持续放电。

+unicorn　　圣之鞭，鞭子空挥时能回复体力。

+black dog　　暗之鞭，将敌人包裹在黑暗中。

2.venus：

+salamander　给予敌人的伤害约1.25倍。

+serpent 防御力提升1.25倍。

+mandragora 运气提升1.25倍。

+golen map 地图占有率对应防御力提升。

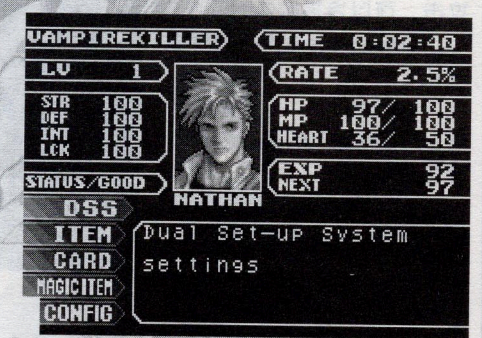
+cockatrice 行走时会增加经验值。

+manticore 红心获得量是平时的2倍。

+griffon 智力提升1.25倍 。

+thunder bird 地图占有率对应攻击力提升。

+unicorn　　防御力提升2倍，但攻击力半减。







+black dog　　攻击力提升2倍，但防御力半减。

3.jupiter：

+salamander　身体周围产生2个旋转火玉保护。

+serpent　　身体周围产生4个旋转冰块保护，能冷冻敌人。

+mandragora　站着不动时会回复体力 。

+golen　　受到伤害后无敌时间



增加4倍。

+cockatrice　将自己石化以保护自己。

+manticore　大范围毒瓦斯从身体周围散出，守身兼攻击用。

+griffon　快速前进时会产生像盾般的冲击波。

+thunderbird　受到攻击时的伤害减半。

+unicorn　身体周围张开球状防护罩。

+black dog　身体周围张开黑球状防护罩，攻守兼备，但会呈中毒状态。

4.mars：

+salamander　用炎之剑攻击。

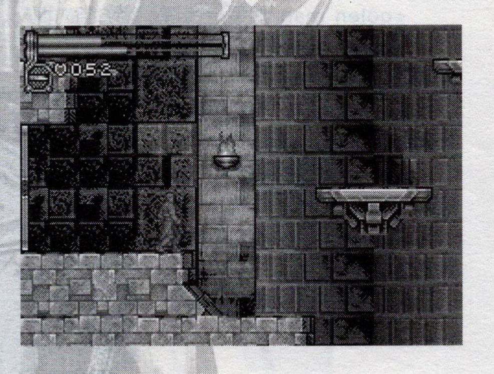
+serpent　用冰之剑攻击，可以冷冻敌人。

+mandragora　用蔷薇剑攻击。

+golen　用金棍攻击，站在地面上的敌人也会受到伤害。

+cockatrice 挥击重拳以拳风攻击敌人，同时能将敌人石化。

+manticore　用毒爪攻击。



+griffon　按住攻击键集气以居合斩攻击，集气时间愈久威力愈大。

+thunderbird　攻击键连打以武术连续攻击。

+unicorn　用圣剑攻击。

+black dog　用手枪射击。

5.diana：

+salamander　挥鞭时会射出火球。

+serpent　挥鞭时前端会三方向同时放出冰块，并可以冷冻敌人。

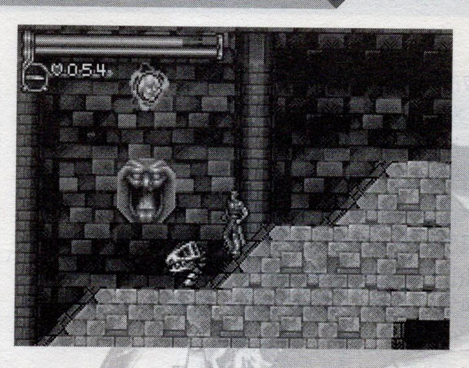
+mandragora　挥鞭时会三方向射出花瓣。

+golen　挥鞭时地岩会爆出往前方奔走。

+cockatrice 挥鞭时会丢出三粒小石子，并可石化敌人。

+manticore　挥鞭时毒弹成抛物线状射出。

+griffon　挥鞭时会产生风箭直线射出。



+thunderbird　旋转鞭子时会放电。

+unicorn　挥鞭时会放出诱导弹攻击。

+black dog　挥鞭时会从身体周围8方向放出暗黑弹。

6.apollo：

+salamander　“下——横——上——攻击”，投出爆弹。

+serpent　“下——横——上——攻击”，投出冰块，同时能冷冻敌人。

+mandragora　“下——横——上——攻击”，投出蔷薇。

+golen　“下——横——上——攻击”，从地面出现5支大地之枪攻击敌人。

+cockatrice　“下——横——上——攻击”，从天降下3个大陨石，同时能石化敌人。

+manticore　“下——横——上——攻击”，丢出毒玉然后爆发。

+griffon　“下——横——上——攻击”，产生龙卷。

+thunderbird　“下——横——上——攻击”，丢出雷玉。

+unicorn　“下——横——上——攻击”，从天落下光之矢攻击。

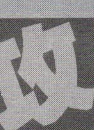
+black dog　“下——横——上——攻击”，向前放出巨大黑暗球攻击。

7.neptune：

+salamander　敌方炎属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换为体力。

+serpent 敌方冰属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换





为体力。

+mandragora 敌方树属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换为体力。

+golen 敌方地属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换为体力。

+cockatrice 敌方石属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换为体力。

+manticore 敌方毒属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换为体力。

+griffon 敌方风属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换为体力。

+thunderbird 敌方雷属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换为体力。

+unicorn 敌方圣属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换为体力。

+black dog 敌方 属性攻击无效，精神力减少，伤害的1/8转换为体力。

8.saturn：

+salamander 出现使用魔‘**コウモリ**’，会随主角攻击射出火焰。

+serpent 出现使用魔‘**ゴ スト**’，看到敌人会自动向前将其冻结。

+mandragora 出现使用魔‘**フクロウ**’，会随主角攻击，射出果实。

+golen 出现使用魔‘**ホ ク**’，看到敌人会自动用身体撞击。

+cockatrice 出现使用魔‘**メドゥサ**’，会随主角攻击，射出小石块将敌人石化。

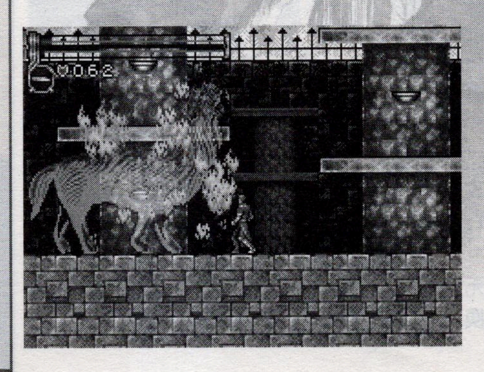
+manticore 出现使用魔‘**ガスト**’，用身体触击敌人。

+griffon 出现使用魔‘风の妖精’，会随主角攻击，射出小电球。

+thunderbird 出现使用魔‘**クロウ**’，用身体电击敌人。

+unicorn 出现使用魔‘小天使’，会随主角攻击，射出光之矢。

+black dog 出现使用魔‘小恶魔’，按住攻击键不放会聚气，放开攻击键后，会连续射出光球。



9.uranus：

+salamander “下——横——上——攻击”，召唤‘**サラマンダ**’全画面攻击。

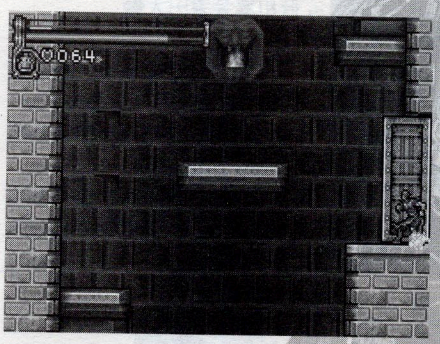
+serpent “下——横——上——攻击”，召唤‘**サ ペント**’全画面攻击，冷冻效果付加。

+mandragora “下——横——上——攻击”，召唤‘**マンドラゴラ**’全画面攻击。

+golen “下——横——上——攻击”，召唤‘ゴ レム’全画面攻击。

+cockatrice “下——横——上——攻击”，召唤‘コカトリス’全画面攻击，石化效果付加。

+manticore “下——横——上——攻击”，召唤‘マンティコア’全画面攻击。



+griffon “下——横——上——攻击”，召唤‘グリフォン’全画面攻击。

+thunderbird “下——横——上——攻击”，召唤‘サンダバ ド’全画面攻击。

+unicorn “下——横——上——攻击”，召唤‘ユニコン’回复体力。

+black dog “下——横——上——攻击”，召唤‘ブラックドッグ’夺取画面中所有敌人的体力。

10.pluto：

+salamander “下——横——上——攻击”，辅助道具的必杀攻击。

+serpent 用辅助道具攻击，数量(效果)是平常时2倍。

+mandragora 打倒敌人获得经验值增加20%。

+golen 出现自己的分身。

+cockatrice 游戏时间对应防御力提升。

+manticore 使用辅助武器不消耗红心而改为消耗精神力。

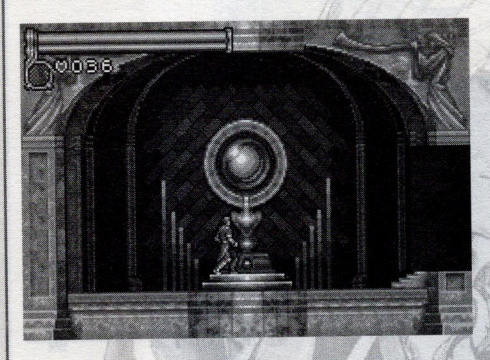
+griffon 行走时速度加快。

+thunderbird 游戏时间对应攻击



力提升。

+unicorn　全身发光，碰触不到任何东西，不会受到攻击但也不能攻击敌人。



+black dog　变身成‘スケルトン’。（以丢掷骨头攻击，攻击力很低，但有极低机率会丢出大骨

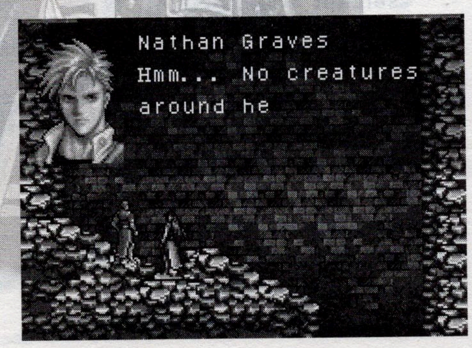
头：大骨头伤害点数9999。但若在‘スケルトン’状态时受到任何攻击都会损伤9999的体力。）

ps:在dss卡片组合发生效力之前，其能力是不会显示的，只会以“？？？”表示。

过关后的隐藏模式：

1.magician mode：

首先要正常完成游戏一遍，然后重新开始游戏，在输入名字时输入“fireball”，就会进入magician



mode。在此模式中，主角一登场就拥有全部的dss卡片，但功防能力较弱！

2.fighter mode：

完成magician mode后，再次重新游戏，在输入名字时输入“gradius”，那就能进入fighter mode。



在此模式中，主角登场时的体力及功防均十分出色，但不能使用dss。

3.shooter mode：

完成fighter mode后，再次重新游戏，在输入名字时输入“crossbow”，那就能进入shooter mode。

在此模式中，主角登场时就拥有红心250个，且魔法道具的威力大幅度提高，心的消耗量为原来的一半！

4.将以上3个模式全部完成，再次重新游戏（真够麻烦的！），在输入名字时输入“dagger”，这时主角除lck（运气值）非常高外，其他数值均非常低（和《月下的夜想曲》很相似吧？）。用这个模式挑战全道具收集吧

《月之轮回》角色名称的秘密

全破后得到的密码可在重新开始游戏的角色名称输入地方输入

GRADIUS 攻击防御大幅提升

CROSSBOW 爱心值高

DAGGER LUCKY 值达1600

FIREBALL 拥有全部卡片



GAME STRATEGY

经典再现
《光之继承者》详尽攻略

责编：RaiN
文：光之翼

一：武器出招

1：刺 B
2：连踢 连续按 B
3：重斩 按住 B 不放，松开
4：连刺 主角方向 前＋前＋前＋B
5：冲斩 主角方向 前＋前(不放)＋B
6：跳跃斩 主角方向 前＋后＋前(不放)＋B
7：回旋斩 手柄反一圈＋B
8：翻身斩 主角方向 手柄反一圈＋后＋前＋B(＋B＋B)
9：六连击 主角方向 装配大剑 手柄反一圈＋后＋前＋B

二：精灵使用

1：所有精灵，都有 A 和 A＋A 什么作用，一看就知 影精灵没有 A＋A
2：按住 A 不放，等那只眼睛亮时再放，会出现必杀技，影精灵为勘察地形，发现隐藏光点，踩机关

三：基本事项

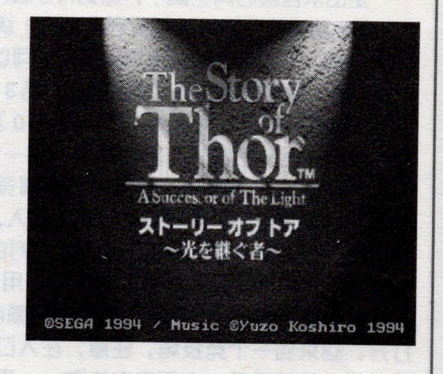
1：游戏中的武器除欧米咖系列外，都是有使用次数的，这在使用时要注意
2：爆炎和爆炎弓如果在自己身边爆炸，也会损失 HP
3：杀死敌人后要注意其留下的道具，如果看见红心，要立即捡起，这可以增加主角 HP 上限和武器威力
4：有些地方必需要杀死所有敌人才会出现通道或道具

5：大剑斩、重斩、冲斩和近身踢飞的威力是一样的

6：补充 HP 和 SP 的道物用途要看看其说明，放下一样道物按 Start 键

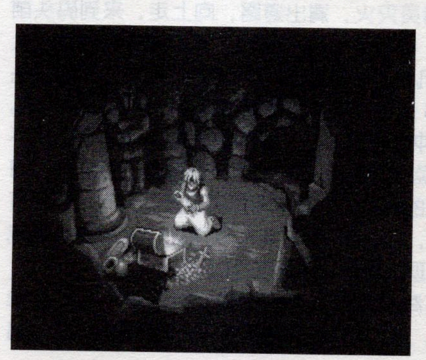
剧情攻略：

苍茫的大海中央，由于受到海的恩赐，美丽的大陆"波塞多尼亚"的人们过着幸福的生活。



突然有一日，许多年前被雷神封印的银腕轮魔人复活了，企图称霸于人界与精灵界，王子努尔佩戴传说中雷神赐的金之腕轮成为"光之继承者"，寻找被魔人封印的神之四精灵，为寻回魔人掠走的银腕轮，维护正义，拯救自己的王国开始了前所未有的战斗！

主角来乘小船来到岸边，向上走到村子后，和村民对话，其中一个说来了一群讨厌的陌生人，原来是"银护腕"的手下，这是游戏的第一次遇敌，没什么难度，要注意那个枪兵的冲刺。消灭后和屋内的老人对话，顺便打开旁边的宝箱，里面是一块补充 1/4HP 的大饼，有总比没有好吧。走出屋子后，一路上有些许无关紧要的敌人，一直向左走，走到第 3 个场景，就是皇宫，进入皇宫后左侧是五个宝箱，其中一个还没法拿到，往右面走，过"桥"后来到父王身边，和其对话后，拿到一把红钥匙，和一旁的公主对话可加满 HP，右面的房间可看到三种绝技的出招，这三种绝技都很实用，要好好练习。走出皇宫后向左是暗森林和西海岸，这时去还没什么事要做，向下是码头，同样也无事可做，还是回到村子吧，一直向右走到第 2 个场景发现一个冰柱，此时还打不开，向下走看到水宫殿，水精灵就沉睡其中，注意门口的那个





枪兵，消灭后打开红门进入水宫殿，此处是游戏的第一个宫殿，同样没什么难度，要注意第二扇门打开后有两个出水口，蹲下后进入可得到复活药和50次铁剑，这对新手很有帮助，左面是一块黑耀石，现在还拿不到。一路向上，用大剑消灭那只大螃蟹后，用精神球解除门口的封印，水精灵苏醒，以后只要对有水的地方射出精神球，水精灵就会出现。

走出水宫殿后向左跳下，回到村子后再向左第1场景有一座桥，下蹲后进入，用水精灵按一下A火熄灭后得到第1块水晶石，这是用来提升对应精灵SP和威力的。一直往上走，用灭火的方法可以使瀑布停止，这便来到火精灵的栖息出。第2场景可拿到第2块水晶石。第3场景的正上方有一处隐藏的洞穴，用攻击将其打开后，下蹲进入，可得到100次铁弓。第5场景可得到第3块水晶石，踩机关后掉下铁球，将铁球滚到另一个机关后，门便打开了，BOSS是一个会喷出火焰的魔头，建议带上水精灵，消灭后，火精灵封印解除。

走出火宫殿后，来到桥处，蹲下进入，用火精灵将冰柱打碎后得到第1块火焰石，回到皇宫后从皇帝那里得知东方的码头有异常情况，于是便立即赶往东方，来到那个先前无法通过的路口，用火精灵打碎那个冰柱后来到沼泽地，此处有个隐藏的洞穴，其颜色和周围的颜色不一样，很容易发现，用攻击将其打开，回来到一个竞技场，注意，在入口出对准那个火堆召唤火精灵，方法是：放出精神球后，立即向左快跑，一声锣鼓声后，开始控制火精灵逆时针走，连按A＋A，跑完五圈后，时间在1分10秒内，可得到"欧米咖"火弓，时间在1分20秒内，可得到第2块火焰石，这里有一定的技巧，火精灵在下方是要让其贴住主角的一边向右穿，这样到右边时可以少穿一次，在上面时，可以只穿两次，中间可以少作停顿，然后下，左，下各一次，便到下方了，此时处于下方的火精灵已经贴近主角一边了，用同样的方法再走4圈，成绩一定在1分10秒内。走出竞技场，用水精灵灭火，清出道路，向上走，来到码头前宫殿内。第2场景将两个机器摧毁，得到第4块水晶石。第4场景将所有敌人消灭得到第3块火焰石，用弓箭将机关打开以此开门，过两个场景后来到码头边，敌人也不太强，其中的小BOSS是手持铁锤的重装锤兵，将其消灭后上船。

船上第1场景敌人比较多，兵种也配置很好，其中的长剑兵很麻烦，稍不注意，出招总是比你快，建议事先召唤出火精灵，两个机关分别设置为反方向，可得到水瓶和灯箱，这是用来召唤对应的精灵的，再次将机关设置反方向，门会打开，消灭敌人后，一直向上走到船头，会看到"银护腕"，对话后，他就被蝙蝠龙带走了，然后只要将游戏中第一次出现的蝙蝠龙杀死就可以了。

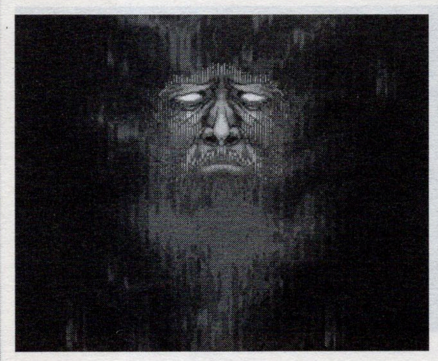
换乘小船，来到东方洞穴，在海岸上右上方的宝箱此时还拿不到，记录后，进入洞穴，将开关设置为左右右，进入洞穴，得到第4块火焰石和第5块水晶

石。向左来到第2场景，将敌人消灭，踩机关拿到钥匙，上面的石门在敌人消灭后会打开，向上走，拿到水中钥匙后开门，进入再向上开门进入，此处可拿到红色主钥匙(奏乐)，此处门暂时无钥匙可开，这时回去可不要原路返回，向左跳入水中，拿到钥匙，随旋涡返回第2场景，用小爆炎或火精灵打碎冰柱。进入第3场景，将蝙蝠龙杀死后掉下的铁球正好按住机关，走上楼梯，拿钥匙后，向左上开门进入第4场景，此时会碰到僵尸大军，建议用火精灵将其全部烧死，然后将机关设置为左，这样楼梯的就没有石头掉下了，向上进入第5场景。将火堆点燃，会拿到葡萄，将随即出现的老鼠全部杀死，就会得到灵芝，功效可以补满HP和SP，向右进入再开门进入第6场景。这里有一只宝箱位置很高，暂时拿不到，将敌人全数杀死后，一阵隆隆声，楼梯出现了，向上走进第7场景。别急着开门进去，看到那个瀑布了吗？又是一个隐藏的洞穴，用攻击打开后下蹲进入，得到5次爆炎弓，走出隐藏洞穴，沿着左边跳下，向右走上楼梯，就可以得到一把钥匙，用来打开刚才那扇打不开的门，里面解决掉四只怪物后可得到第5块火焰石和第6块水晶石，和那个先前拿不到位置很高的宝箱，里面是30次爆炎。回到第7场景，用主钥匙开门进入，用爆炎往下砸机关，掉下三只宝箱，可拿到第6块火焰石，将墙上的油灯点燃，门会打开，注意，进入前最好召唤出火精灵，进入后BOSS出现了，这是一只巨石怪，一个比较强悍的家伙，注意它卷为一团时让火精灵吐火，否则会损失较多HP，消灭后拿到水项链，这可以使对应的精灵在不能记录的地方消失后会自动回复SP。门打开了，走出东方洞穴的后面进入水沼泽地。



水沼泽中有一处神秘的地方，一树桩被被围在水中，这是在影精灵封映解除后才能进入的。向左走来到魔宫殿，消灭三个枪兵，走上楼梯，这扇红色主门现在没钥匙，进入右面那个吧，第1场景又是一群兵种的组合，杀光后打开宝箱拿钥匙，两扇门只有一把钥匙，先进入右面，里面有宝箱，也有钥匙，然后拿那把钥匙再开第1场景左面的门，进入绕过"石头雨"进入第2场景。将那个重装锤兵干掉后拿钥匙，期间要注意那几个刺轮，往左开门进入第3场景。这时拿到两把钥匙，别急着开门，否则最左面的一扇门就打不开了，返回第2场景，向右开门进





入，又得到两把钥匙，灵芝等宝物，回到第3场景开门进入第4场景。先往右下进入，避开刺轮，向右开门得到两把钥匙和第7块水晶石，返回第4场景，向左下进入，消灭敌人后开门，过几个单方向场景后走到魔宫殿的左侧，向左进入门中，里面出现了4个暗黑魔法师，攻击时要稳、准、狠，消灭后得到红色主钥匙，别急着走，用先前第2场景右房间的钥匙打开门，消灭几个敌人后，得到50次宽剑、第8块水晶石和第7块火焰石。返回魔宫殿右侧，用红色主钥匙打开门进入干掉两个蝙蝠龙，门打开后，当主角进入瞬间听到楼下说："是到北方去吗？北方的城墙要塞有打开西方火山口的钥匙。"

进入后将其中的小BOSS重装锤兵消灭后离开魔宫殿赶往北方。前往要塞途中的怪物无关紧要，注意那些蚊子，还有，途中所有的宝箱都可以拿到，只是要算好距离，从高出向下跳，可拿到20次毁灭之剑，此剑威力极大，第9块水晶石和第8块火焰石。来到城墙要塞，第1场景要注意干掉第一波枪兵后，要马上向右越过喷火机关，否则会出现第二波敌人，杀不完的；第二场景要点燃所有的火堆，机关才算被打开，接着吸引一个巨人怪物上楼梯踩机关，自己则踩另一个，也可以用爆炎砸另一个，然后通过传送点走进第3场景。遇到"银护腕"，被其打入要塞底部，遇到一个令人讨厌的石鱼怪，装配毁灭之剑只要对准其伸出的舌头劈四次就解决了，向左走得到火项圈，用精神球去碰那个光点，传送旋涡会打开，回到要塞的出发点，向下走，仔细寻找，会发现一传送光点，打开后来到要塞西侧，这是通往火山的必经之路。

路上有水源和软体的史莱姆，最好召唤出水精灵，因为火山里面没有水，一路上没什么要注意的地方，进入后来到第1场景。干掉岩浆池中间的魔法师得到一把钥匙，开门进入第2场景。先往左跳下，看到那个木桩，此时还过不去，再往下跳，拿到一把钥匙，再往下跳，干掉三个敌人后出现传送圈，被传送到第1场景，再次进入第2场景向右跳下开门进入第3场景。将此处所有敌人消灭后出现瞬间移动圈，通过右侧的顺移圈可拿到一把重要的主钥匙，用来打开最后的门，向左上楼梯来到第4场景，先将机关踩下，再算好时间差通过来回的移动石板来到红门处，打开后，BOSS出现了，它是一条红色的巨龙，

非常有个性，可以用水精灵将其定住，用那把毁灭之剑攻击吧，或者当它的龙头伸到下方时站在龙头后侧用近身连踢，可以非常阴险地轻松搞定。干掉红龙后，通过移动石板，影精灵的封印也解除了。还不能放松，因为火山爆发了，快逃吧，逃命要紧，但第3场景高处的第9块火焰石可别忘了拿。第1场景的路被封死了，快去第2场景吧，原先那个木桩，让影精灵抓住后可以飞过去，向左进入火山最后场景，跳下后蹲下走出火山。

这里是火山的西面，也是最西北方了，这里可拿到第1块黑耀石，注意，从拿黑耀石的地方向下跳，来到极为隐避的地方，此处一直向左，会拿到第2块黑耀石和欧米咖爆炎，相对这个游戏来说，此处是最难跳的，但和《皇帝的财宝》相比较，还是小巫见大巫而已。只要注意第4场景的蝙蝠龙的攻击，还是可以轻松拿到的，最后一处，跳是跳不过去的，得用影精灵把它勾过来。回到拿第1块黑耀石处，一直向左走，过了一场景后见到一位老人，从他那里拿到了钻石指环，同时提供了一条非常重要的线索，原来"银护腕"就是十年前失踪的大公主，主角下决心要解除银护腕的魔力，又被告知皇宫遭到攻击，于是，主角撞开传送光点，通过旋涡，回到皇宫西海岸。

这时西海岸也被敌人占领，这里用影精灵可以勾到第3块黑耀石，影精灵可以用精神球去碰重装锤兵召唤，然后按住A不放，等那只眼睛亮了后松开，这是分身术，来回走走吧，你会发现一个隐藏的光点，A+B+C，让影精灵回去，对着那个看不见的光点放精神球，你会来到西海岸东侧的海上城楼，这里是存放欧米咖爆炎弓的地方，在这里，你将不能召唤精灵，但可以通过道具来补充HP，注意不能打开任何箱子，否则就无法到达存放那把弓的地方了，这里没什么技巧和难度，只要注意最后的枪兵群和怪物群，还有，最后的场景，那个重装锤兵会冲下来，别逃避，用大剑将其砍倒后，马上向上走，否则，宝箱会被这个重装锤兵摧毁，最后，将两只恐龙消灭后，拿到第10块水晶石和第10块火焰石，在城楼的尽头，出现两个传送点，走右面的那个，来到一宝箱处，这便是欧米咖爆炎弓了，此弓实用性很强，威力也够大。

回到西海岸后，来到皇宫西侧暗森林，召唤出影精灵，用分身术可以发现一个光点，撞开后进入旋涡来到左面山上的宝箱旁，原先是拿不到的，现在你可以像个绅士般的走过去捡起第4块黑耀石，往右侧向下跳，来到绿宫殿的入口出，绿精灵就在里面。进入绿宫殿后来到主场景，先将三只蝙蝠龙干掉，左侧石门会打开(召唤出火精灵，因为宫殿里的所有油灯都必须点燃，这需要道具或精灵的帮助)进入左一场景。小心这里的刺轮阵，拿到一把钥匙，别忘了点灯，回到主场景，向右开门来到右一场景，这里有很多老鼠是杀不光的，用火精灵将其烧死可以拿到很多补充HP的道具，点火，干掉那个巨人怪后得到钥

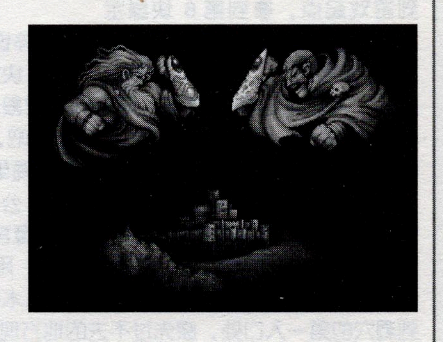


匙，开门来到右2场景，将敌人消灭后用火精灵打开冰柱，向右来到右3场景，召唤出影精灵后回到右2勾过去拿到钥匙，别忘了点灯，再到右3开门进入右4踩机关拿钥匙，回到右2开门后来到右5场景，这里需要来回跳，将三处火堆点燃后，出现4个绿毛怪，将其完全消灭后右侧的石门会打开，进入拿钥匙，点灯，来到右5开左门，拿钥匙点灯，这里的石门暂时不开，通过右5的右下方回到右4高台拿到第5块黑耀石。回到主场景，来到左1开门，进入左2，这里小心地板上的地刺和滚石，打开冰柱后进入左3，点灯，消灭大小绿毛怪后得到主钥匙1，看到那水滴了吗？快召唤水精灵，回到左2灭火后放走水精灵，在另一火种上召唤火精灵，开门进入左4，点灯，又是僵尸大军，全部烧死，门开了，进入后踩机关，回到左4，看到左面出现了洞，蹲下进入，拿到钥匙，点灯，别急着走，有没有看到正中方墙壁颜色有异样吗？原来又是一个隐藏洞穴，用攻击打开后下蹲进入，用影精灵分身术，同时踩住两个机关，或者用爆炎，可得到第11块火焰石，回到左4，往左进入后场景，将石块推开，可得到主钥匙2，再把石块推到机关卡住，向右走，点灯，通过传送圈来到左4的右侧高处，向下走来到左2右侧高处，可拿到第6块黑耀石，跳下后，回到右5的左门，里面的石门因为后场景的石块卡住了机关而打开了，通过后进入后场景的高台，拿到最后的主钥匙3，点灯，进传送圈回到主场景，如果所有的灯都点燃了，久违的巨石怪又出现了，这回有影精灵的保护，可以大大方方的站着用大剑一剑一剑地劈。消灭后，从中间向上走，用三把主钥匙打开三扇门，在拿到葡萄和30次毁灭之剑后，BOSS出现了，主角的立足之地仅仅是四周的一圈，而邪恶魔法师坐在阵中的魔法球上，要想近身只有通过旋转移动的石板，途中有放电的怪物，而魔法师也会向四周散放电球，所以，如果用弓箭在下方射，那是很舒服的，如果用爆炎弓，那只要两箭，可怜的魔法师就夭折了。干掉他后，快去解除绿精灵的封印吧。

回到暗森林，别急着回皇宫，走到暗森林的最左上方，在一棵大树下有一个看不见的洞口，跳下去，这就是有名的100层地狱，每层的敌人都是随机的，越深敌人越多，每过10层会出现小BOSS，打败后自动补充一定的HP，掉下宝箱，这里可以拿到复活药，召唤道具，第11块水晶石，第12块火焰石，第7块黑耀石，第1块绿宝石，最后，把第100层的BOSS巨石怪消灭后，得到本游戏的终极武器：欧米咖火焰之剑。此剑和毁灭之剑威力相当，还具有火属性。100层要注意的地方：只能使用武器，不能使用任何道具，扔出爆炎，算好时间差，可召唤出11级的火精灵，威力很大，将水瓶放下，可以召唤水精灵加HP，对着软体史莱姆也可以召唤水精灵，SP没有了放掉精灵，SP会自动回复，只要有耐心，终极剑很快能拿到。

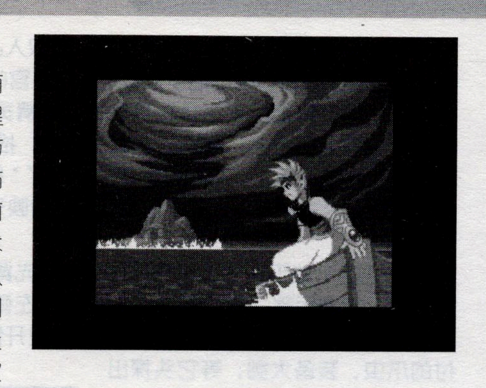
通过暗森林回到皇宫，发现皇宫已被敌人占领，正门已锁上，向下去码头吧，躲在屋子里的村民说地下通道是通往皇宫的秘道，于是蹲下进入，看到那个图腾了吗？那是用来召唤绿精灵的，绿精灵用铁牙齿咬开铁门，一路向上走，便来到皇宫内部，可别马上跳下去啊，捡起第 2 块绿宝石后再跳，干掉敌人后，来到王座上，可心急的主角又中了"银护腕"的魔法，倒地不起，父王被要挟，公主被带走，要主角带着魔神封映来交换，随即主角被踢下皇宫下水道……

来到这个地下迷宫，首先是场景 1。先蹲下进入水道，走到下方，消灭僵尸后，拿到钥匙，回到场景 1 上楼梯开左侧门，先召唤出绿精灵，进入场景 2 的左下方。向左进入场景 3，用绿精灵开铁门，进入后出现了一条较难对付的爪虫，装备大剑，等它头探出来就跳劈，如此几次，可以轻松消灭，拿到第 3 块绿宝石，蹲下进入下水道，下，右，下，右，下，右，来到有三条甲克虫的地方，还有几个僵尸，全数解决后拿到一把钥匙，用弓箭打开左面的宝箱，对准那块黑耀石召唤影精灵，将第 8 块黑耀石和一把钥匙拿到手，放走影精灵，对水召唤水精灵灭火，蹲下通过下水道回到场景 1。上楼梯打开右侧门进入，将里面的史莱姆全数消灭，可得到第 4 块绿宝石。蹲下又来到下水道，下，右，来到场景 4，这时如果有精灵在，会出现一个怪物会吸走 SP，别犹豫，赶快干掉它，灭火后，开门来到场景 1 的右侧高台，继续灭火向上走，放走水精灵，站在左边贴着边上向远处图腾召唤绿精灵，咬碎铁门后放走，再对火召唤火精灵进入场景 2 的右下方，打碎冰柱后上楼梯向右走到场景 3 的上方高处，这时换绿精灵将其放在机关处就不会有石块滚下来了，向上走到场景 5，消灭挡住的蝙蝠后来到最后的场景，别急，先向左回到场景 5 的下侧低处可拿到第 5 块绿宝石，返回最后的场景，用水精灵使瀑布停止，放走她，解除封印，来到封印密室，那块魔方就是银魔神被封印的灵魂，拿到魔封印后通过传送圈回到皇宫，和地上的卫兵对话，补满 HP，他说："王子殿下，我们已经尽可能快地赶往精灵洞穴了。"再和王座上倒在地上地父王对话，说完后就昏了过去，门开了，尽快赶往北方精灵洞穴吧。如果想返回地下水道，可以用分身术看到皇宫门前的影藏光



点。

赶往精灵洞穴之前的路上有不少先前不能拿的宝物，走到皇宫右侧，一阵塌方的声音，北方出现了一条楼梯，别急，往右走，再往上走，就是火宫殿之前的那个场景，用影精灵的分身术可以发现一个光点，打开后进入到西侧高处一宝箱旁，可以拿到第 9 块黑耀石，回到村庄向下走到游戏起点，拿到第 6 块绿宝石，向东方走到码头宫殿里用绿精灵咬碎铁门，进入处理掉一批怪物后可拿到第 12 块水晶石，第 13 块火焰石，第 10 块黑耀石和第 7 块绿宝石，别急着拿黑耀石，用它来召唤影精灵，再来到水宫殿里，勾住木桩拉过去，可以拿到第 11 块黑耀石。回到塌方处，向北方前进吧，经过暗森林的最右侧时别忘了拿第 8 块绿宝石，在到精灵洞穴的途中可以很简单的拿到第 12 块黑耀石和第 9 块绿宝石，来到洞穴前，拿封印换回公主后，公主被卫兵带回王公，自己则得到最后的绿勋章，别急着进去，向右走来到魔宫殿的左侧高处，原先的宝箱可以拿到了，是第 10 块绿宝石，如果想返回，用分身术可以发现影藏的光点可以回去，再往右可以看到原先水沼泽的神秘木桩，别急，先到东方洞穴，一路回到洞穴的第一入口处，原先过不去的地方现在可以过去了，宝箱里面是第 13 块黑耀石，别拿起，将它勾到下方，跳下，用分身术可以看到一个影藏的光点，放走影精灵，打开漩涡，对准黑耀石召唤，拿走，通过漩涡回到水沼泽，然后可以去那个神秘木桩了，原来是一个瀑布通道，直接通往火宫殿的入口处，在这一直往下滑的过程中，别忘了拿欧米咖重弓，第 13 块水晶石，第 11 块绿宝石和复活药，兜了一个大圈子回到精灵洞穴的入口处，记录一下，可以正式向洞穴深处进发了。



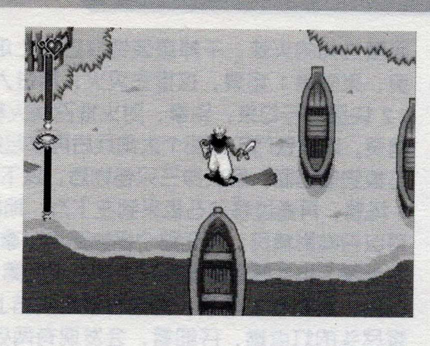
由于魔封印的启动，洞内洞外都充满了怪物，先碰到的是几个枪兵和几个重装锤兵还有几只蝙蝠，解决后石门会打开，进入时会看到通道不断有巨石滚下，不要紧，大约每个三四块会有稍许停顿，这时会出现一个重装锤兵，召唤好影精灵后，趁机赶快向上跑吧，这里会有水流将主角冲到下一个场景，但是看见那两个绿毛怪了吗？将其干掉会拿到一个复活药和第 14 块水晶石，所以必需要有影精灵。冲到下一个场景后，前进都是单方向的，只要将敌人全部消灭就会出现道路，走到最上方消灭三条爪虫后得到第 14 块火焰石，向右走，小

心魔法师的火球，干掉重装锤兵后向上走，贴边走过水塘，别忘了召唤水精灵，来到第1场景，这里先灭火，再进入第2场景，对冰柱召唤影精灵将第12块绿宝石勾来，别拿，对火堆召唤火精灵，打碎冰柱，在对绿宝石召唤绿精灵，咬碎铁门干掉那个大剑兵后再拿起绿宝石，进入第3场景。先通过移动石板到最右面，解决掉三只怪物后，踩下机关，拿到第13块绿宝石，返回第3场景，再通过移动石板来到左下方，期间要注意弓箭兵和魔法球，还有一处可以召唤影精灵，打死那个怪物还可以拿到复活药，还有第14块黑耀石，向下走踩下机关后道路被炸开，向左走到第1场景的右侧低处，拿到一把红门主钥匙，返回第3场景，通过石板走到右上方，开门进入。这里必需将右侧岩浆尽头的灯点燃，仔细看，会发现有两处立足点，门开后进入最后场景，消灭那群敌人后得到30次毁灭之剑，来到右侧，先踩主机关，再按水、火、影、绿的顺序依次踩下机关，回到最后场景，通道出现了，进入BOSS出现，原来是守护精灵界的三眼神，注意天上掉下的火球还有中间眼睛的死光，装备毁灭之剑或火炎剑，用精神球碰两边的眼睛，中间的眼睛会睁开，跳劈，注意，别冲跑时劈，那是劈不到的，如此反复，将其消灭后被传送到精灵界。

进入精灵界后，别动，天下掉下巨石是砸不到你的，向右来到第1场景，将其中一只低空飞行的蝙蝠打死后拿到一把钥匙，向下来到第2场景，冲上来一个重装锤兵，干掉他，召唤影精灵，将开关设置为右，走上楼梯，用爆炎把下面的机关踩下，下楼梯，再把机关设置为左，进左面的门，进入后开门，进入来到第2场景的阳台，这里先用影精灵拉到左面，踩下机关，再拉回右面回到楼下房间，看到几条活奔乱跳的鱼旁边的机关，踩下去，上方会出现一个宝箱，这是红门主钥匙，再返回场景2阳台，勾到左面通过场景1的下方高出绕到场景3，期间别忘了对着史莱姆召唤水精灵灭火，干掉吸SP的怪物后向左来到第4场景。消灭所有怪物后得到最后的第15块火焰石，敲碎冰柱后继续向左干掉僵尸大军后直径向上，打开红门后进入精灵宫殿。

进入第1场景，点燃两面的灯，消灭两个枪兵，两个爆炎兵，一个大剑兵后得到一把钥匙用来开左侧的门，别忘了将左方的机关全设置为左，右方的一个设置为右，还有一个在高处，现在碰不到，开门进入第2场景，场景中的所有机关都应该踩下，灯都要点燃，左侧门会打开，来到第3场景的上方低处，进入右面的门来到第4场景，别理高处的爆炎兵，向右进入下门，用分身术踩对面的机关，向下走来到外面阳台，别急着向下跳，右面场景先拿一把钥匙吧，跳下后回到第一场景的右侧高处，将机关设置为右，下面阵中的门会打开，里面是一把蓝门钥匙。按先前的路来到第2场景的右上方开门进入，好家伙全是难缠的魔法师，建议召唤火精灵，很快，魔法师被消灭了，向前进





吧，里面有些诡异，将两只铁球压住两只机关，自己则压住另一只，水晶柱出现，召唤出影精灵分身术可以发现一个光点，进入后来到第3场景的高出，用分身术踩住两个机关，得到最后的第15块水晶石和最后的红门主钥匙，跳到低处，绕过场景4来到刚刚来过的阳台，跳下去开门，来到宫殿的右侧阳台，用分身术踩住对面的机关，再往上走从左面来到第4场景的上方高处，痛快的消灭那些爆炎兵吧，注意，用爆炎将楼下的那位铁锤老兄干掉后，两侧掉下两只宝箱，用影精灵勾取，得到最后的第15块黑耀石和第14块绿宝石，再往左过了一个场景后跳下来到场景5，小心那个吸SP的怪物，用绿精灵咬开铁门，在灭火后来到最后场景，这是通往宫殿最深处的最后道路，却异常凶险，但如果用分身术大摇大拜地走过去踩住机关后，两侧地弓箭兵会被消灭，主角入如无人之境，向上进红门前拿到了最后的第15块绿宝石。注意，如果还有什么宝物先前没拿到，可以返回场景5从那个传送圈返回场景5高处，通过东阳台回到精灵宫殿门口，再沿路返回精灵界的入口处，有一个光点，打开后，可以从旋涡返回精灵洞穴的东侧，也就是魔宫殿的西侧高处，那里同样也有一个光点是用来返回精灵界的……

进入最后的场景后，要对付的是"银护腕"，毕竟有着皇族的血统，又是自己的姐姐，速度很快，还会放地之光，要特别小心，只要看准机会将她逼在角落，可以轻松解决，接着就是本游戏的最终BOSS，令人失望，它太弱了，装备毁灭之剑，在消灭两侧的魔手后，对准中间的头部猛砍，反复几次就解决了……

大公主决定留在精灵界亲自守护金护腕和银护腕，以此来赎罪，也以此结束金魔神和银魔神之间的斗争，王子回到人界间，发现手上的金护腕没有了，再也不能召唤精灵了，随即想到身在精灵界的姐姐，不尤一阵伤感，但毕竟结束了战争，为人民牺牲正是皇族的骄傲，迎接他的是所有的村民和回复中的父王，自己的妹妹，还有那棵图腾草……

金、银两神间的战争被划上了休止符，大公主披上斗篷，永远留守精灵界，看护金、银两护腕，以此保卫人界间的安宁，王子经过了这番磨炼，继承了王位，在他的统治下，国家终归兴旺和平。

GAME STRATEGY

秘诀 & 绝招 & 特技 & 隐藏物品 & 隐藏时空之匙

秘诀：

观看成绩等级排行榜：
标题画面时同时按 START 和 B 键即可

绝招：

重斩：按住 B 键不放，然后松开
前冲重斩：按前、前快跑后，按 B 键
直冲斩：连按同一方向三次后，按 B 键
回旋斩：方向键转一圈后，按 B 键
跳身回旋斩：按前、后、前，按 B 键
连续跳身回旋斩（手持小刀，不易成功）：方向键转一圈、后、前，按 B 键
隐藏超杀七连斩（手持长剑，不易成功）：同上

特技：

当解放封印的精灵后，就可以用腕轮照射与精灵属性相同的物品来召唤精灵，或者使用召唤精灵的道具来召唤。

把召唤精灵的宝物放在地上用腕轮射击，不但可以召唤出精灵，还可以使这些宝物变成火焰剑、生命水瓶等东西。

隐藏物品：

1.在游戏开始后不久，去王宫得到水之神殿的钥匙之后，一路杀敌进入水之神殿，行至楼梯前，会发现有两条水渠（水向上流），蹲身进入左边的拱墙内可得到一把剑数为 50 的长剑；而右边的拱墙内可得到一个红色续命瓶，当主角 HP 为 0 时，它会自动加满 HP，但不能重复取得。

2.当王子乘船到新大陆，进洞杀死石头怪后出洞，眼前是几片水塘，中间水塘内有一圈树桩，在树桩中有一木桩，当王子具有召唤影子精灵的能力后，该来此处利用影子精灵进入树桩围的圈中，解除影子精灵的召唤，即可沉入水



中，到达密室，小心别被水冲走。

3.当王子乘救生小舟靠岸后进入洞窟，里面有一扇铁门始终大不开。但如果干掉石头怪后跳入水中，会被冲至下一层，向左跳会在墙壁中发现一只宝盒，里面的钥匙不但可以打开那扇门，那只悬在空中的宝箱也可以得到。

4.在魔宫的第二层，银甲武士右边的房间开始打不开，只要从左边上去取得两把钥匙，再回来便可打开，这里可以得到很多宝物，包括魔宫左下角洞中铁门钥匙。

5.去往木之神殿会经过一条布满僵尸的小路，路的尽头有一棵单独的大树，树后面隐藏着传说中的一百层山洞。洞中每经过十层可取得一件宝物，在第一百层更可取得无限使用的火焰剑，但这里不可使用物品，难度很大。

6.进入木之神殿后，打开一个满是僵尸的房间左上角的洞，进去后砸开宝箱后面的墙，里面的宝物可用影分身压机关取得。

7.当解开四大精灵的封印后，回到长老所在的村庄南部海岸，可得到一颗"绿之精灵"宝石。

隐藏时空之匙：（按流程）

（时空之匙可以用腕轮射击后出现时空门，进入可到达隐藏版面）

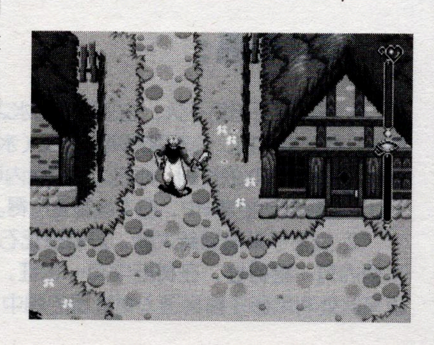
1.取得影子精灵后来到地图左下的海边，取得最高一层的影之玉后，用分身调查附近便可找到。

2.回到王城，在宫门附近使用影分身可发现宫门前有一把时空之匙，但要到以后才可进入。

3.王宫右边两个版面的地方有一条小河，用影分身沿河向上找，会在河道拐弯处附近的草丛中找到一把时空之匙。

4.去木之神殿时，在一百层山洞附近使用影分身向下寻找，可在附近楼梯口处找到时空之匙。

5.取得大立方体后，回到主角乘救生小舟登陆的地方，使用影之精灵取得右上方的宝物后，用影分身可在此处看到一把时空之匙。

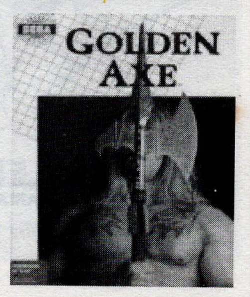


GAME STRATEGY

斧与魔法的世界
——战斧系列回顾

文/责编：Nyphemt





1989年，也就是SEGA公司在街机市场上大行其道的时候，为欧美玩家推出了一款优秀的动作闯关游戏——《GOLDEN AXE》(战斧)。该游戏以流畅的动作、丰富的道具、神秘的游戏背景和魄力十足的魔法，不仅在欧美取得巨大的成功，也在东南亚等地得到广泛的喜爱。基于此，各机种纷纷移植，甚至移植到了电脑上以壮声势，SEGA公司就着这样的声势又推出了几部续作，同样取得了巨大成功。可惜的是经过十几年的沧桑变换，随着SEGA公司的转型与衰落，时至今日战斧系列并没有新游戏推出。

《GOLDEN AXE》系列以欧洲中世纪位背景，第一次在格斗闯关游戏中加入了一些欧美玩家非常热衷的D&D（龙与地下城）设定，如魔法、种族等。玩家可根据喜好选择不同类型的角色上场，不同的角色拥有不同的特性，包括近战的攻击力和魔法的强弱等。游戏中的魔法依靠一种称作“Magic Pot”的蓝色魔法瓶来施展，不同角色对于魔法瓶的需求不同，也就决定了各角色的魔法攻击力的强弱。另一方面，该游戏也是第一次推出了合体技的设定，在实战中，组合技的应用给这款游戏带来很大的战术空间，这一点不仅吸引着欧美玩家同时也深深的抓住了日本本土玩家，当然也包括国内的玩家。

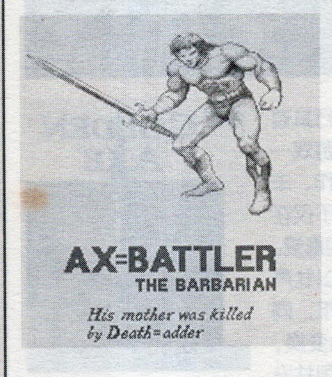


《战斧I》

1989年，SEGA公司于街机和家用机上同时推出了这款系列游戏的第一



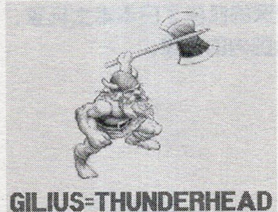
作。故事讲述的是一个称为“Death · Adder”的人绑架了这个国家的国王与公主并盗取了传说中的神器“Golden Axe”，并想进而统治“Yuria”大陆。作为冒险者的Ax · Battler、Tyris · Flare和Gilius · Thunderhead举起手中的武器一路杀向Death · Adder的城堡，他们不仅仅是为了解救国王，更是为自己的亲人报仇而聚在一起。



Ax · Battler是一位野蛮人（Barbarian）战士，他的母亲死于Death · Adder的手中。在游戏中，Ax · Battler是个很平均的角色，野蛮人强壮的体魄，优秀的战斗技巧都给这位战士带来了不错的攻击力，属于大地子民的蛮人战士自然也精通地属性的魔法，虽比不上火焰所带来的伤害力，但仍然能给敌人造成不错的杀伤。



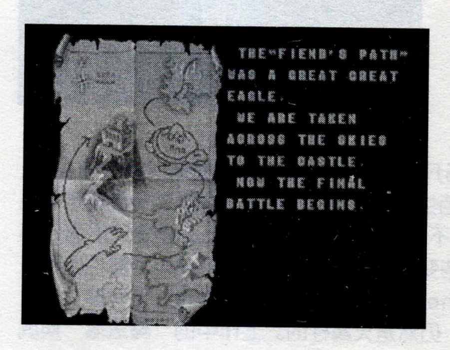
Tyris · Flare是个亚马逊女战士，她的父母都因Death · Adder而死。敏捷的身手再加上其无可匹敌的火焰魔法能力，让她成为了可怕的战士。游戏中是个相当需要技巧的角色，她的近战攻击能力相当弱，不过她的魔法种类丰富且攻击力强，若能用她敏捷的身手与敌人周旋，再配合上其强大魔法必能无往而不利。



Gilius · Thunderhead是个矮人战士。矮人至亲的兄弟却死于Death · Adder的手中。这对于这种长寿的种族来说，可能比失去自己的父母更加痛苦。强壮的矮人拿起那把心爱的战斧踏上了复仇之路。众所周知，矮人是天生的战士种族，再用着本身就能造成很大伤害的斧头，其在近身战中所向披靡，除

Boss 级的敌人，几乎一击必杀。更厉害的是该游戏中的矮人还能使用魔法，有意思的是就同他的名字一样，矮人在这部游戏中可以使用雷系的魔法，为了使角色间保持平衡，他的魔法攻击力就小得可怜了。

街机上这款游戏对于跑、跳的要求比较高。敌人的 AI 设定还算一般，不过总是喜欢前后夹攻，个别 Boss 的攻击范围变态的要命。不过可以用跑动后的前冲攻击，因其可以一下击倒敌人，可减缓敌人的攻击节奏。游戏的一大特色就是骑乘系统，在部游戏中有很多种坐骑让英雄们骑乘并能打出不同的招数和战术来。与其他的游戏不同的是，这些坐骑不是一般意义上的马匹，而是各种幻想世界中的巨型生物，如小龙，比传说中的龙要小得多的生物，可以喷火也可以控制它跳起来撞击敌人；还有一种样子像鹦鹉的巨型鸟类，只能在陆地上跑，不过乘坐它来撞击敌人却是相当的有效。

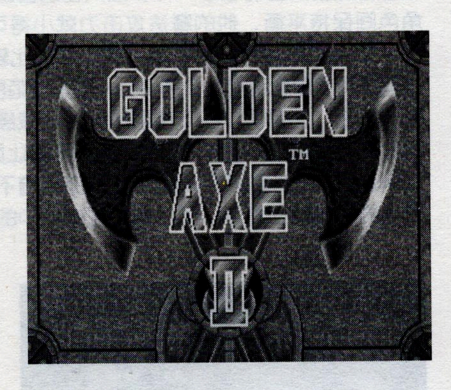


游戏制作得相当细致，最让我感动（太夸张了吧！）的是那些在游戏场景中跑来跑去的平民。游戏中经常会有一些平民拼命逃跑的情景和敌人虐待平民的情景出现，我们的英雄需要赶过去保护这些老百姓，或打倒那些虐待平民的恶魔。若论起来这并不算能具有什么特别的内涵，但是玩到此处的玩家们必然会有一种英雄的感觉，玩家们亲自体会到了那种救民于水火中的崇高感觉，虽然其他的游戏中也有这样的设定，但都没有这部游戏中刻画得那样细腻、逼真。

同样在 1989 年，SEGA 公司在自己的家用游戏机（SEGA Mega Driver）上推出了这款游戏的移植作品，并成为了这款家用游戏机的主要卖点。熟悉 SEGA 公司的朋友都知道，MD 的推出主要用来移植 SEGA 公司的街机作品，也是以此为卖点的，而这款知名游戏就成了当年 SEGA 公司家用机的扛鼎作品。基于这些因素，MD 上的这部游戏作得相当地道，不但原汁原味，还加入了两个新的模式以增加它的游戏性。一个是使用与初学者的“Beginner”模式，另一个是用于磨练操作技巧的“The Dual”模式。别看是家用机作品，其画面、音乐、动作、招式都没有什么缩水的地方，只是在情节的交待上略显的粗糙，不过这并不影响其成功。记得当年 MD 在中国市场上大行其道的那几年，没有一家商铺不是把《战斧》作为优秀游戏而将其放在柜台前列的。



《战斧 II》

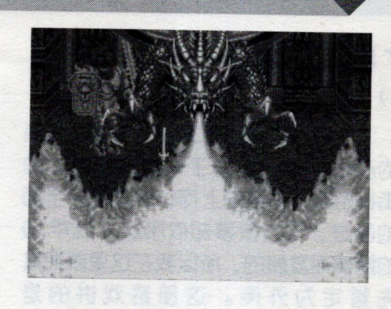


1991 年 SEGA 公司很有意思的于家用机上推出了该游戏的续作。故事发生在前一部游戏之后，在前一次战争的多年以后，这片大陆又一次受到了邪恶力量的威胁。一个在古代被封印，称作 “Dark Guld” 的魔王复活了，用其黑暗大军摧毁了整片大陆，再一次给这个世界带来了混乱。上次战争中的英雄在拯救了陷于艮难的村庄之后，为了解事情的真相打算先从古代遗迹开始调查……

由于这款游戏是针对欧美市场开发的，在大陆市场上很难找到它的身影，所以对于国内玩家来说，也许比较陌生。虽然剧情上并没有太大的突破还是单线的闯关，但其操作性等方面还是有不少改进的。游戏角色上，还是只能选择那三个人，不过其魔法属性发生了一些变化。野蛮人 Ax · Battler 从地属性的魔法换成了风属性；Gilius · Thunderhead 从雷属性转成了地属性；亚马逊女战士 Tyris · Flare 的魔法属性没有变，仍然是火属性的。上作中的 “魔法瓶” 换成了这作中的 “魔法书”，游戏中魔法书的获得不是打那些小偷了，换成了战场中的普通敌人，只有攻击那些会施法的魔法师才能得到魔法书。在施展魔法的时候，根据施法键按键时间的长度可以随意的发动不同级别的魔法，如此在施法上对于时机的掌握上大大提高了。坐骑的变化不大，原来看着像小龙的坐骑，变得像传说中的那种古代生物恐龙——剑龙。另外，每关过关后的情节交代上制作得非常精彩，用小动画配合着引人入胜的文字，给玩家交代出清楚的剧情主线。

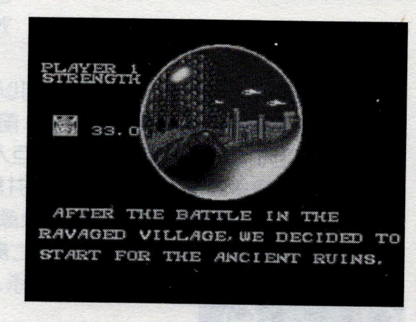


难度上，敌人的 AI 依然与上作相同，通常是前后夹攻。不过在这个的基



础上增加了敌人之间的配合，并可以根据玩家的策略而改变战术，如玩家想慢慢的移动到敌人身后单方向作战，敌人这时便会随着玩家一同移动，偶尔还会利用这个机会突然发动攻击给游戏角色造成不小的伤害。若两方向作战的话，时机掌握不好，敌人便会上下移动避开你的撞击，或者向游戏角色发动撞击攻击。更让人觉得变态的是，若想找到真正的最终Boss，您必须在游戏难度模式中选择“Hard”，否则只能将游戏进行到进入“Dark Guld”城堡前。

总的来看，《战斧II》制作得算是相当精良的作品。无论是画面还是音乐都比前一代比起来强了不少（指街机版），从这一方面考虑，MD的性能在当时可是相当先进的，完全可以同当时的街机性能相媲美。不过还是有其不太如人意的地方：首先是一直让我头疼的“前后夹击”问题，当然其他的动作闯关游戏的敌人AI也有相似的设定，但大多都有相对应的招数可以化解这样的情况，可是这部游戏，从一代到二代都没设定出特别有效的招数用以化解。也许您可以说这是这部游戏的特色，或者是这部游戏的可玩性，我去不尽然，游戏的难度提高的方法很多，如加强人物的跑跳的操作性，用不同的力度达到不同的目的等等方式。这部游戏照葫芦画瓢的方式，只是在原有的基础上提高敌人AI，而没有相应提高我方角色的技巧，给玩家带来很无奈的感觉。当然无论敌人有多高的AI，毕竟有规律，只要操作上发挥稳定，就可以打败他们，只是从头至尾不停的用一个战术，未免显得有点单调。其次关于敌人设定上，真不知道制作室中的人设是黔驴技穷了还是未有花过什么心思，敌人的造型和攻击方式就那么几种，到了后来，敌人不是变得强大了，招数也没有变多少，而是一次多出来几个敌人，或者让敌人生命值变高了，再改个颜色就算是新出来的强大敌人了，让人感觉不负责任，同时也失去了好多意外惊喜。不过让人觉的释然的是后面出来的几代《战斧》在这些方面都做出了不少改进。





《战斧外传——Death · Adder 的复仇》

(The Revenge of Death Adder)



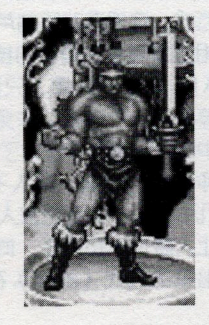
1992 年随着 SEGA 对于其街机机版的改进，同时推出了一款《战斧》的街机游戏，从系统上可以说是做了全面的改进，不过故事却依序这《战斧 I》的剧情而发展的，所以我在这里就把其先暂定为外传。这部游戏讲的是 Death · Adder 并没有在第一次战争中被消灭，经过几年的休养生息，他又一次在“Yuria”这个国家的旁边建起了自己的城堡，并打算彻底消灭所有的敌对者，为上次的失败而复仇。

这次游戏角色增加到 4 个人并且可以同时上场一起冒险。角色的形象也有来大幅度的改变。前两部作品中的矮人 Gilius 骑上了 Goah 的巨人脖子上，巨人仍旧使用斧头作战，看上去就像是双簧一样，一个指挥并需要 Gilius 来负责施法，另一个负责近身肉搏战，形象颇为滑稽。有意思的是这里的 Gilius 却使用最为强大的死亡魔法，非 Boss 级的敌人一击必杀。

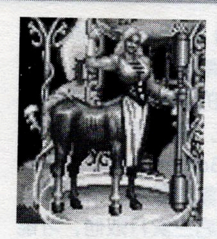




上部中的另外两个角色也没有了，野蛮人 Ax · Battler 能力“交付”给了一位叫做 Stern Blade 的血性汉子，他的魔法能力可比 Ax · Battler 强多了，在作战中使用强力的火焰魔法。



性感的亚马逊女战士不见了，换成了一位称作 Dora 的，美丽的半人马女战士。更为神奇的是她魔法属于雷属性的，而且是这些攻击类魔法中，攻击力最弱的。



这次还加入了一个非常有意思的新角色——Trix。他的魔法可以造出一颗长着苹果的树，并给所有同时进行游戏的角色每人一份苹果。吃掉这些苹果可以恢复不少体力。他的个头不大，却用了一把大叉子进行战斗，不过身手还算敏捷，属于技巧型角色。

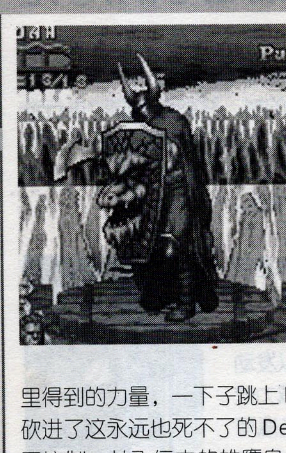


系统上的变化不是很大，仍然是横板卷轴，仍然是使用三个键来控制角色。魔法上恢复了《战斧Ⅰ》的魔法瓶的设定。不过这次的魔法威力设定有不同于前两部，每个人的魔法威力是固定的。如Dora，4个魔法瓶就可以发动魔法，但Gilius则需要13个才能发动魔法，魔法的威力依然根据魔法瓶的多少而定，不同的是，这部中的魔法瓶可以积累，超出魔法瓶发动数量的部分不会被浪费，那么13个魔法瓶的Dora便可以发动三次魔法，而Gilius只能发动一次，这样实际上Dora的魔法更为实用。从这一代开始出现了被引为经典的合作技。由于在街击上允许四个玩家同时游戏，所以增加了一个强力的四人合体技，利用四人的回旋攻击制造出一个巨大的旋风攻击敌人，虽不太容易操作出来，不过却有一击扭转乾坤的威力。基于开发在新的基板上，画面变得相当的细致、清晰，角色在画面中比例加大了许多，新的图形引擎带来了不少新的敌人造型，如一些伴阴影状的敌人。敌人的攻击方式也变得更为复杂多样，有了弓箭手、投矛手和控制炮台的炮手。这些改变中最为突出的改进就是这部游戏的“骑乘”系统，这部游戏中加入了各种巨型的骑乘生物，如巨蝎、骨龙、雪猿等。骑上这些坐骑以后，如果再进行跑动后的跳跃攻击，会发现依据骑乘生物的不同，攻击的类型也会发生相应的改变。另外还有一些固定设施可以供玩家使用，如重型十字弩、投石器、火石器等。更让人惊奇的是，若玩家已在使用坐骑的话，这些固定设施便可以装备在这些坐骑上面，使其变成可移动的炮台。



每一部《战斧》游戏的结局都





作的相当有意思，《战斧Ⅰ》打穿后会让你看到游戏中的怪物都从街机的屏幕中跳了出来，搞笑的结局缓解了玩家为其苦战的紧张精神。这部游戏的结局却设定的跌宕起伏，感人至深。最后的官底Death·Adder右手持Golden Axe，左手拿狮子盾牌，盾牌可以吸收玩家的魔法，所以战斗起来异常艰苦。玩家需要前后三次打败他，才能算是把其真正制服。就当玩家们以为一切都已结束的时候，Death·Adder又一次跳了出来（我知道您这时一定有把街机砸了的心），不过这次不同了，就看突然间，已老迈的Gilius不只从哪里得到的力量，一下子跳上Death·Adder的肩头，用那把传说中的Golden Axe砍进了这永远也死不了的Death·Adder的头中。巨大的身躯随着意思的消失失去了控制，从飞行中的雄鹰身上掉落了下去，Gilius已然筋疲力尽来不及跳回大家身边，其他伙伴也被这景象作震撼，还未意识到发生了什么，Gilius就随着Death·Adder坠落了下去。半空中轰然的爆炸声响投了每一个人的心中。故事就这样结束了吗，不知道，游戏制作者只留下这么一句话"See you next game"，把所有的悬念留了大家。



这部游戏可以说是《战斧》史上最好的一部作品了，无论从剧情上还是从人设上都给人一种"精心打造"的感觉。游戏中还存在着一些分支路线，根据路线的不同也影响了剧情的发展（不过这一点虽然做出来了但做得并不完整，未完成的分支到最后还要再打一遍才能见到总官底）。敌人的数量和种类也增加了很多，包括各种攻击方式，玩家作战起来并不会感到那么枯燥，不过以前的那种游戏角色招数缺乏还是存在，不过1992年的作品也不能对其要求过高，毕竟在那时这些只是一点瑕疵，瑕不掩瑜，总之这是一部相当值得感兴趣的朋友玩一玩的游戏。

《战斧 III》



1993年在SEGA的家用游戏机上推出了这款有史以来最成功的战斧作品（从销售量和知名程度上比较）。稍微上点岁数的玩家一定听说或亲自玩过这款游戏，多元的剧情，良好的操作感，丰富的合体魔法都给玩家留下了深刻的印象。作为MD中晚期作品，不仅仅是给玩家带来了一部好游戏，更是给整个疲软的SEGA家用机市场上打了一剂强心针，为其下一代家用主机赢得了一定的时间。

游戏的剧情前几部作品大同小异，不同的是这次的“战斧”持有者改成了一位成为“暗黑王子”的魔头。四位从暗黑力量中获救的战士为了拯救自己，为了拯救整个大陆踏上了征途。游戏角色上，换掉了一直上场的矮人战士Gilius，原来的Ax · Battler和Tyris · Flare经过了从新打造，游戏时与前两代相比很是不同，另外又加入了两个新奇的角色，可以说这次上场的角色都是新的，刚接触到游戏时需要从新熟悉他们的操作。



卡印 · 固力恩达，优秀的雇佣兵战士。魔军不但杀死了他的双亲更杀尽了他所在部族的所有人，为了复仇他响应Gilius的号召，加入了反抗魔军的队伍中。Ax · Battler的翻版，四人中能力最为平均的角色。

萨拉 · 巴恩，她只是一位普通的旅行卖艺的人。魔军突然出现他们的队伍中，并杀死了她所有的亲人、朋友。她拿起父亲留给他的家传宝刀“青龙刀”，依然加入到复仇的队伍中。Tyris · Flare的翻版，魔法的攻击力依然很强，速度很快，近身肉搏能力中下，算是差强人意。

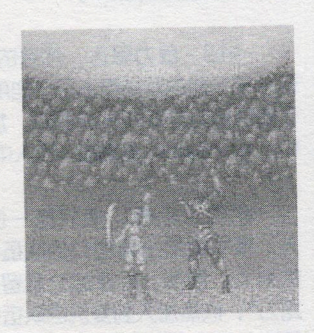




普拉伍多·库拉卡，这位身材是同伴一个半高的大汉是巨人族的后裔，他被魔军囚禁于地下监牢中。被Gilius救出来后，作为自由的条件，也加入了反抗魔军的队伍中。在四个人中，他的攻击力是最强的。

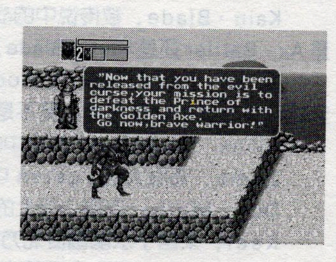
库罗恩斯·痛苦·莱特，他可能这个队伍中最为神秘的人物了。当其还是人类的时候，曾是个强大的法师。由于“暗黑王子”惧怕他的力量，把他诅咒成一头野兽。当Gilius将其救出来后，并恢复了他人类的意志，他也因此获得了野兽的力量，但这诅咒的身体并不能给他带了任何快乐，为了恢复其人类的身体，也为了向“暗黑王子”报仇，也加入了队伍中。游戏中无论是近身搏击还是魔法能力他都有出色的表现，唯一的缺点就是攻击范围比其他角色要小。

与前几作相比，其操作系统的改进还是相当大的。每个角色都拥有一些类似于格斗游戏中的指令招数，如投掷武器、回旋斩击等。虽然敌人这时会更为狡猾，占据更好的位置双面攻击我方角色，但利用这些招数，可以很好的同敌人周旋，并决定性解决了无法躲开敌人“双面夹击”的问题。操作上，无论是攻击还是跳跃，力度感终于体现出来，招数上也更有魄力，一改前几代家用机上那种“打棉花”的感觉。由于是家用机作品，未能设置四人游戏模式，并没有延续上部街机中的合击技。不要感到遗憾，这部游戏中去拿魔法开刀，加入了魔法的合击技，若两人进行游戏时，两个角色相对而站，互相点头时，表示他们已经配合默契，可是使用合击魔法了，这是按动魔法按钮，两个角色便会一同使用魔法，魔法不是简单的叠加，而是相应组合成新的强力魔法。新魔法的种类同两个角色的魔法属性相关，不同的属性可以组合出不同的魔法来。如此大大加强了游戏的合作性，给玩家带来了更多乐趣。



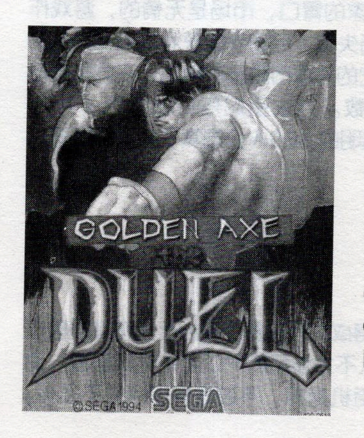
这部游戏的其他方面也有所变化。同前一部一样，游戏进行中有很多村民要救，打败敌人后，拯救了几个村民都会相应的写在角色头像下方，积累到一定数量后，便会最为奖励的各玩家增添一次续关机

会。游戏进行中根据选择的路线，还会出现一些又一次被控制的我方角色，打败他们后会有一些不同的对话出现。游戏若只选择普通难度，通关后会告诉玩家虽然拯救出国王与公主但邪恶并未真正消灭，玩家还需要改成困难模式通关一次，不过若用此模式通关的话，选择角色时便会有一些不同，具体是什么，有兴趣的玩家可以尝试一下。



由于以上因素的出现，这部游戏比前几作的难度上要简单了一些。合作的乐趣增加了，游戏的情节性上却显得苍白了一些。街机上同归于尽的Gilius不但没有死，还成为这部游戏中的“幕后黑手”。他是怎么生存下来的，“暗黑王子”又是谁，这部作品都没有一个详细的交待，每个关卡的剧情交待上更是敷衍了事。游戏中拯救村民的事件同玩家的游戏上确实发上了互动，但这都是必过的情节，玩家不想救也不成，所以“奖命的事件”的发生是必然的固定的，那这种互动就完全成为了形式。当然限于容量和机能的问题，这些问题都有情可原，只是给人制作态度不认真的感觉，与其这样不如干脆做成固定奖励的形式岂不更好。

《战斧 The Duel》



1995年，这正是次世代主机大战的刚刚拉开序幕的那一年。在SEGA的新主机“土星”上推出了这一款《战斧》续作，这也是《战斧》系列作品中的最后一部作品。不过这部游戏不再是动作闯关类游戏了，而换成了对战类格斗游戏。故事讲述的是上次战争中，Gilius Thunderhead用Golden Axe亲手杀死了Death Adder，Golden Axe也随着Gilius的坠落而下落不明。很多年后，流传Golden Axe又出现在这个大陆中，怀着不同目的的战士们为了争夺这部传说中的神器，



展开了一场格斗大会，只有真正的强者才能持有这把斧头。

由于是格斗游戏，这次的上场角色比前几部作品多出很多。（可惜这里资料不全，不能给大家一睹其真实面目了，只能给大家介绍一下几个上场角色的背景）

Kain · Blade，被传说中的战士抚养成人的孤儿。（传说中的战士，谁呢？是Ax · Battler还是Stern Blade）

Milan · Flare，Win Wood王国的公主，Tyris · Flare的子孙。（嘿嘿，我们只关心她的父亲是谁，莫不是Ax · Battler）

Gilius · Rockhead，传说中的战士Gilius · Thunderhead的孙子。

Zoma，邪恶大陆Lustan中，国王的前任智者。

Doc，Miribar这座小岛上的知名医者。

Keel，来自于水晶国度北方的精灵战士。

Jamm，一个被动物抚养成人的女孩儿，并得到了风之精灵的护佑。

Panchos，一个惯用炸弹的胖子。

Green，半巨人这个种族的唯一幸存者。（看上就像是人类与巨人的混血儿）

游戏就像是一部VR战士、真人块打、街头霸王的混合作品。角色的招数依然在一定程度上保持了《战斧》系列作品的风格，但盼望了足足两年之久的那些忠实玩家却大失所望。当然对于这样的作品，都会有两种截然不同的看法，或褒之或贬之。无论这部游戏制作是否精良，对于那些以前的玩家都是种放弃，新的游戏形式并不能带给玩家以前的那种感觉，新的游戏对于这部游戏也不会有那些老玩家的感情，结果只迎合了少数的玩家的胃口，市场是无情的，游戏作品实质上不会因为潮流而兴盛也不会因潮流而失败。经济学中获利的商品都是那些稀缺资源，同样游戏作品是否成功还是看它的对象市场是否稀缺，在同类商品中争夺获胜的只是寥寥，失败的却是大多数。并未引起任何风浪的《The Duel》，事实又一次证明了这一观点。一向聪明的SEGA公司真不知道那时是怎么想的。

其它平台上的《战斧》作品

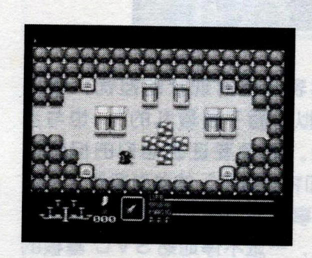


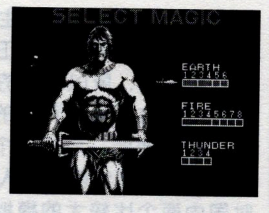
1989年《战斧I》获得成功后在各个平台上都有其移植作品，没想到的是就连日本人不太涉足的PC上也有其移植。游戏的内容与操作基本上同街机相同，不过好像国内并不多见。



另一个比较特殊的作品出现在SEGA MASTER SYSTEM上。有意思的是这部作品是以RPG的形式出现的，故事讲述的是《战斧I》之前的历史，主角称作Tarik。这个故事使《战斧》的世界观变得更加完整：上古时代，巨人（Titan）Death · Adder偷走了雷神的神器——战斧（Golden Axe）。一位称作Tarik的英雄运用火、雷、土的力量打败了Death · Adder及其巨人部族，并夺回了战斧。依靠着这把斧头，他统一了整片大陆，并击退了很多敌人的侵扰，终于建立起这片大陆上的第一个国家。

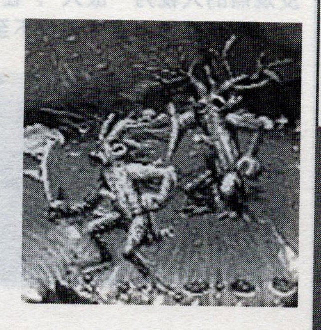
这是SEGA掌机作品，无论是画面，还是音乐都不可同街机作品相比，更因为是RPG，也不会有其他平台上该系列游戏那种乐趣。不过若您想了解一下关于“战斧”的整个构架的话，不妨玩上一玩。





最后一次看到的《战斧》作品是在SEGA公司的DreamCast主机上，不过这次并没有推出新游戏，而是将这几年的几部《战斧》作品做成合集的移植作品，没什么值得向大家多说的。

《战斧》的每部作品都在不同程度上反射出SEGA公司的商业思路，从街机力作到家用机精品，让玩家们看到了，这个曾经的帝国，从街机走向家用机的决心，也同样看到了其失败的过程。如果《战斧III》开发在街机上，如果SEGA公司继续开发它的街机机板，如果……，不管有多少的如果，正像大家所看到的那样，也许是命运的造化作弄这个帝国，要让他尝尝失败的教训，也可能在给他指出他真正的出路。真的希望他痛定思痛，在失败中前进的动力，毕竟他曾经作出过那么多引为经典的作品。也许我们再看到《战斧》新作的时候，就是SEGA开始复苏的时候了。



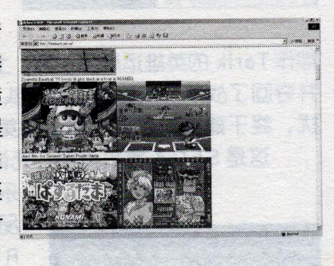


2003年的模拟器界（下）

文/编：SP

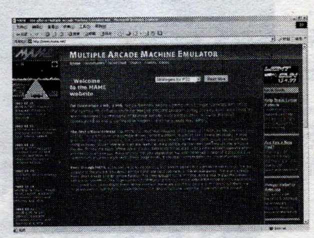
7月

似乎是在酝酿着什么，又似乎是在忙着无聊的争执而忽视了正事，这个月的模拟器界较之前几个月“平静”了许多。当然，造成这种低糜状况的很大一部分原因是7月是考试月。关注模拟器的主要群体都是中学生和大学生，7月的他们正忙着应付期末甚至是升学考试，所以国内的模拟器界想在这时候热闹起来是不大可能的。

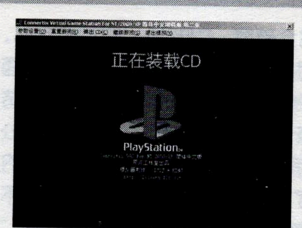


尽管如此，笔者几个比较敏感的朋友仍然表示出对现状的担忧，既是因为经常有其它圈子的人冷眼评述“国内的模拟器圈子是最乱的”，也与当时国内两个比较大的模拟器站点互相攻击有关。好像要证明他们的担忧似的，这个月在emulacity论坛出现的“SVC即将被模拟”的消息导致了一场大论战。一开始大家只是在讨论rom放出这件事的真实性，慢慢地却围绕着“SVC能否在现有模拟器上运行”而分化成两派，一派不停地贴SVC基板的图片以证明改版MVS基板如何难以破解，另一派则放出很多可信度不高的游戏截图以表示SVC已经可以在各种模拟器上运行了。结果自然是不了了之。现在估计大家早已打腻SVC了，当初这两派究竟谁对谁错也不必我再多说，更需要注意的，应该是大家处理这种事的态度才对。动不动就将持相反观点的人视为“敌人”，在如今的模拟器界中似乎越来越流行了……

不过还好，这个月并不至于让人失望。国外的开发者及国内的汉化者们仍然带给了我们一些好消息。首先值得注意的就是GameCube模拟器的出现，继PS2和XBOX之后，GameCube模拟器也以惊人的速度进展着，到这个月的时候已经达到了可以运行黑客软件“Free Loader”的地步。如今回头再看，这一模拟器的开发为大家玩上NGC的斑鸠可谓立下了汗马功劳。



而这个月最令人兴奋的消息应该就属



《新豪血寺一族：斗婚》的放出了。完整rom一放出便可以在Neorage和Nebula上完美运行，不可不说是格斗游戏玩家之福。与此同时，一直花屏的《豪血寺一族2》也突然可以在新版MAME上正常运行了，既是巧事，也是幸事。

相比之下，国内汉化界的进展就小得可怜了，除了一些文字量少的动作游戏汉化成功以外，值得一提的只有GBA上《火焰纹章——烈火之剑》火花完整版了。另外一件事，就是《恶魔城——月下夜想曲》的“高密度”汉化——有太多人或站点对此游戏进行汉化，以致发生了严重的撞车情况，而经典游戏的魅力由此也可见一斑啊！

8月

8 月的模拟器界实在是乱到了不能再乱，似乎积蓄已久的压力终于在这个月爆发了似的。

最引人注目的就是号称“史上最强lamer”的事件。去年曾关注过模拟器界的朋友对这件事估计多少都有耳闻。本事件的主人公SS君也因此在国内红得发紫，几大模拟器站长都想见他想得要死^^。事情已经过去了这么久，笔者也不想在这里多说什么，大家不妨借着Billyjr的更新对这件大事做一个回顾，而那些在今年刚刚踏入模拟器圈子的朋友或许也能借此补补课。

有人被 X 了

日期： Friday, August 01 @ 23:50:01 CST

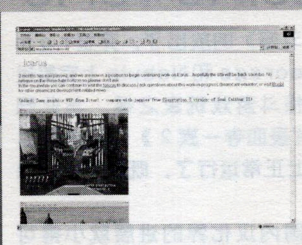
新闻主题：公告咨询

刚刚晃了一下大陆几个模拟器的站点，赫然发现好多更新都是矛头指向 ID 为 SS 的"大大"，其实会有今天也是预料中的事情，原本想说看看就算了，不过既然其他人都写了，我也顺便把我的部分加上吧，免得其他人都提到我的名字却不知道完整发生什么事情 XD，我国我对他私人并没有什么恩怨啦，基本上也没信过他的话.. 我只是把跟我相关的部分写下来而已。



大家应该还记得 2000 年的时候有个闹得新闻满天飞的 Callus2 吧？当时的作者 Sanny（也就是现在大家知道的 SS）当时他是在留言





版上提到他已经完全破解 CPS2 的加密方式，而且 CPS3 也已经支援且可以看到一些东西了，当时很好奇所以给了他我当时的电话，结果某天的凌晨三点他 call 来（而且还是用公共电话喔！）跟我提到说他的工作是包工程的＂工头＂然後说了一下他 Callus2 的进度，不过半夜三点.. 你是当我不用睡就是了...~\"~基本上说了些啥已经记不是很清楚了，隔了差不多一个月他又来电话，跟我说他的 Callus2 已经接近完成，不过 CPS3 只有支援 SF3 但是还不太稳定，人物会突然间像瞬间移动般消失.. 而且程式码现在很不稳，很可能造成 windows 死机（不是重开就可以喔.. 是要重灌喔）再来又跟我说什么支援了 ZN11，12 的系统，而且游戏像是 SF EX2 Plus 目前用 PII 266 就可以运行了，不过基本上这时候的我都是抱著听他讲笑话的态度在听就是了（我也不好挂他电话啊.. ~\"~）因为从他连 CPS3 所使用的 CPU 都没弄清楚.. SF3 人物瞬间移动的 BUG 还有 ZN12 的系统用 PII 266 跑的这几点归纳.. 这个人.. 根本只是＂一张嘴执照＂的罢了.. CPS3 用的是什么 CPU 都会弄错还能写出模拟器支援？人物瞬间移动的 BUG 这种在模拟的问题里面是不可能发生，ZN12 .. 喵的你.. 跟我掰这个，我只是不想跟你提当时 Impact emu 里的 ZN12 是我弄的.. ~\"~ 需要什么样的东西我会不知到？不过就当作笑话听听也罢，最後我跟他要测试版的 emu .. 他却回我说，程式很大，有好几百 MB 大（笑话.. 你是几个 MAME 啊？还几百 MB）还跟我说直接拿 HD 给我，然後 HD 也不用还他了...当然，最後是啥鬼都没有，後来就听到他老婆生小孩，还是生女儿，然後很忙..所有事情就消失了 XD 从最初到最後一通电话都是用公共电话打给我的..电话也从来不敢留给我 XD .. 只是在这其中一直跟我要东要西的.. 不过我的个性是，你有本事，证明给我看.. 要我做啥我都可以，没有本事.. 只想套我.. 那就想太多了 XD 最後这个 Sanny 就消失了，後来变成了 EC 的 SS 出现（这里先提一下我为什么确定 Sanny 就是 SS 好了，除了两个人的用语习惯还有错别字都一样之外.. 会以为我住在＂木栅＂的只有 Sanny 一个人而已.. XD 认识我的人都知道我没住过木栅 .. XD ..但很巧的是 SS 竟然知道我住木栅，因为一开始对 Sanny 有戒心，所以设下的圈套.. 没想到真的套到.. @@）

后来我也懒得理这人了.. 一直到了忘了是 KOF2001 还是 2002（好像是 2001）有天＂模拟之筑＂的＂小雅＂问我说认不认识 EC 的 SS？当

然我是觉得很奇怪.. 我根本没听过此人 XD.. 後来小雅说 SS 到处跟人说我有给他 KOF2001（假设 2001 好了 XD）.. 我当然是觉得奇怪，在用 ICQ 聊过之後他才承认说他到处放话说我有给他 KOF2K1 的 ROM 只是想要逼我出来而已（蛮好笑得，不然我是每天都躲躲藏藏就是了？）当然，对於这样的人.. 在我心里是列入最低顺位，後来他好像看我跟他聊不起来，又跟我提说他新撰写模拟器的计划.. 要找 SMY 帮忙等等的事情，总之..这样的笑话又再度上演了...

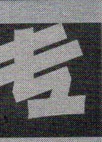
well 基本上我对 SS 是没什么意见啦！只是说.. 吹牛皮也稍微控制一下就是了，不要被全部人围殴了还不知道.. 太丢台湾人的脸了.~\"~ 不过 SS 的本事到哪里.. 其实肚子里面有没有东西，话讲个几句就知道了，别说他要 Dump rom 了.. 基本上给他一块版子他都还不知道哪些 IC 是要读的吧 XD 不过靠著一张嘴招摇撞骗倒也是凹了不少资源，然後再利用这些骗来的资源增加自己的人气.. hmm.. 这倒也没错啦，不过这样的行为实在非常危险.. 对 SS 我只能说，说真话是最轻松的，而且如果今天你离开了模拟界.. 你还剩下什么？不会有任何一个人觉得到处放 rom 或是游戏收集很齐全会是很伟大的事情的 XD 也不会因为这样而能找到工作的.. XD 自己有没有料.. 社会上的人一看就知道了.. so.. 不如趁现在多充实一下自己吧 ：）到处拿别人的资源说是自己的，或是到处用其他人的名字（包括我在内）招摇撞骗都不是站得住脚的.. 最多就只能玩玩而已，不过玩过火了事情就很大条了..

事後 SS 因为 EC 的关系还出现了自杀事件（well.. 大饼画了无法兑现也用不著寻死吧）然後还冒出了所谓 SS 继任者，详细的说出自杀的地点等等.. well.. 很不巧的是.. 那地点派出所里有我很要好的朋友在.. XD 根据他的消息.. 当天那边别说有人自杀了.. 就连路人被狗咬到都没有 XD...

OK，让人失望的事就不说了，接下去该给大家一点好心情。不过之所以说这个月非常乱，正是因为好坏两方面的消息都让人目不暇接，几乎每一件事都会让大伙讨论半天。

首先就是HALO被模拟的消息。似乎XBOX模拟器Xeon的作者对他的作品相当自豪，他在这个月放出的更新中表示Xeon对HALO的模拟度非常高，同时详细说明了模拟器的用法。XBOX 能被模拟自然大大地吸引人眼球，于是众多模拟器爱好者争相尝试，可惜似乎没有一个人能按照作者的方法成功模拟HALO，使得XBOX另一个模拟器Cxbx的作者都开始公开质疑Xeon的真实性。看来乱的不止是国内呢。

这个月关于当前热卖机种的模拟器消息非常多，好像很多模拟器作者都急着让Intel把CPU提高到10G以上似的。继XBOX之后，PS2的模拟器



也有了新动向。PCSX2 的作者针对PCSC2v0.41 制作了一个游戏列表，详细列出了游戏版本和其对应的插件，通关更换插件的方式也兼容了许多游戏，其中包括鬼泣2、龙珠Z 武道大会、宇宙巡航机、鬼武者、剑豪2、抓猴子2、Matrix、洛克人X7 等大作。不过从模拟截图上看不是花版、缺损就是帧数低，帧数最高的也只有20 左右，看来我们真的要等10G 的CPU 了……

另一个在编制梦想的是Model 3 模拟器，之所以说是梦想，因为咱现在连Model 2 还没玩多少呢！当时显现的这个模拟器曾震惊圈内，而公布的那些截图画面也要比Nebula运行的Model 2 好上很多，不过和上面提到的两个模拟器一样，这些画面的帧数没有超过10 的，说到底，仍然是硬件跟不上的问题。

就像排队似的，接下去该轮到NGC 了。这个月又蹦出一个NGC 的新模拟器Dolwin，而且已经可以运行Demo 了，据说还内置了NGC 处理器Gekko 的解析器。不过当时随模拟器放出的Demo 只是一个弹珠游戏，还无法看出这个模拟器的强大。

关注度及硬件上能与上述机种相提并论的寥寥无几，DC 正是其中之一，而其模拟器的作者们也是一直在努力着。这个月DC 模拟器Icarus 又放出了一些模拟游戏截图甚至3 段演示录像，分别属于《疯狂的士》、《莎木》和《死亡之屋2》。从录像上看Icarus 的模拟效果已经大有进步了，画面不再有明显的在几乎已经成为国内GBA 汉化的中坚力量了)，在放出了汉化度95%的《索尼克Advance2》之后又宣布开始汉化《光明之魂2》，估计大伙现在已经打通关了，不愧是大作啊！

紧接其后的是熊组，他们的第二部汉化大作《FFT Advance》终于放出了，使众多望眼欲穿的朋友笑逐颜开。同时他们也启动了《鬼武者Advance》的汉化工程，真是精力无限哪。

也是在这个月，万众期待的GBA 游戏《牧场物语》汉化版终于登场了，由模天汉化组和CGP 汉化组联手打造的这个大作确实不负众望，宣布汉化完成的当天emucn 的访问量几乎达到了最高峰，而汉化界的热闹程度也几乎达到了这个月的最高峰。看来暑假既是汉化者活动的黄金期，也是玩家们得偿宿愿、不会寂寞的日子。

9月

经历了8 月的混乱与热闹，模拟器界在9 月终于稍稍恢复了平静，至少表面上是的。

这个月最引人注目的是NGC 模拟器Dolphin 的新消息，作者发布了一些



游戏的场景截图，从这些图片上看Dolphin对3D模型已经处理得相当漂亮，纹理贴图也很好，而现在这款模拟器正堂而皇之地在笔者的机器上运行着《斑鸠》，只是速度有点难以忍受，不过相信大家和我一样应该都很满意了吧？

另一个惊人的消息是，SNK在AMshow上宣布，KOF新作将在SAMMY的新基板ATOMISWAVE上推出，而为SNK辛苦工作了几十年的MVS终于可以退休了。至于新基板是否容易破解，就要大家拭目以待了……

进入9月以后，MAME的更新明显缓慢下来。最先登场的073，开始支持一些ST－V基板上的游戏，包括《樱花大战方块》、《SUPER－X》等。然后是074，其卖点是支持了NAMCO的SYSTEM24基板上的游戏及世嘉的部分街机游戏。074的另一个大改动是屏蔽了2000以后的所有游戏，范围包括了testdrive，想玩2000之后的游戏只好用074以前的版本了。

最早能成功模拟土星的模拟器SSF也在这个月放出了新版本，进行了Directinput优化，改进了控制输入和输出，并提升了速度，尽管如此，它仍然要求1G以上的CPU，而且和GiriGiri的差距依然很大，想用它模拟土星的朋友还是要等一等了。

在这个月初，曾一度停止开发的Atari Jaguar模拟器Project Tempest终于复活了，据说它现在已经能正常运行在Win9x/2000/xp、MAC、Linux等系统中，也支持了大部分的Jaguar游戏，不过想正常运行至少要2G的CPU。

至于汉化方面，这个月最大也是最激动人心的消息就属几大小组联手汉化《新约·圣剑传说》了。这些小组包括狼组、天使组、勇者组、熊组及CGP小组等，《新约·圣剑传说》作为SQUARE－ENIX在GBA上的第一部大作，受到如此重视是理所当然的。而从2003年初开始国内汉化界的“汉化撞车”事件就时有发生，这种联合正可以说是众望所归，也暗示了当时汉化界强强联合的一种趋势。

福兮祸所倚，就在这些达人联合的同时，CGP的伤雪、汉化情报站的水留痕、以及曾完美汉化过《逆转裁判》前三章的jpgmfan都先后宣布离开汉化界，这不能不说是一大损失，只希望他们一路走好。

10月

10月，并没有像它表面上代表的金秋一样给我们更多惊喜。这个月的



大部分消息都只是9 月的延续罢了，也许，这正暗示着模拟器界即将延续2000 年以来的沉寂。

本月最大的主角依然是NGC，模拟器网站NGEMU 继续放出了用Dolphin 模拟《Zelda：The Wind Walker》的游戏截图，遗憾的是，其平均运行速度只有1 至2 帧，不过据说有的地方能达到13 帧。当然，在半年后的今天，我们已经有足够的信心模拟这款大作了。

又是关于Jaguar 的消息，其模拟器Virtual Jaguar 在这个月正式登场了，不过国内关于Jaguar 的资讯非常少，而众所周知，模拟器的热度和它支持的游戏密不可分，这与其它机种硬件和软件的关系一样。所以，在国内都没有几个人知道Jaguar 支持什么游戏的情况下，Virtual Jaguar 的出现是不可能引起多大反响的。

另一个消息，是关于大家持续关注的PS2 模拟器PCSX2 的。这个月有人放出了PCSX2 运行《WTA TOUR TENNIS》的截图画面。从抓图来看，尽管游戏还不能完美运行，至少显示在处理3D 画面上已达到基本要求了，看来真正完美的PCSX2 要比10GCPU 更早出来了。

这个月的有趣之处是，几个非主流或者说非官方的模拟器都推出了新版本。一个是MAME32FX，最大的改变是UPX 被开启了；其次是RascalBoy Advance，另一款GBA 的模拟器，不过模拟效果与VBA 没法比，看来被冷落是难免的了；最有趣的是多平台MorphGear 的更新，MorphGear 支持的机种很有意思，从掌机到家用机近10 种，包括GBC、GBA、NES、SNES、GameGear、Sega MasterSystem 甚至NEC TurboGrafx16，更有趣的是作者在运行平台中专门编写了对Pocket PC 的支持，不知道他是怎么想的，大概是为了自己方便吧。

作为超经典游戏《月下夜想曲》的汉化几乎就没停止过（笑），这个月又推出了新的中文补丁，使《月下》堂而皇之地变成了可以在PS 上运行的中文游戏。

这个月的PS 汉化算得上是进展很大，曾在PS 上深受好评的《RPG 制作4》又被汉化了……一半，而且作者使其可以在PS 上运行，可惜直到今天，这个游戏49％的汉化度都没再前进过……

同时，PS 上的《大航海时代4》也开始汉化了，不过由于缺乏翻译，进展极其缓慢。

其实这个月最令笔者开心的是，汉化情报站又dump 了一些FC 上的经典中文游戏，包括当年令我如痴如醉的《荆柯新传》，虽然这个游戏除了能中途换主角以外没什么新意，但在那个中文游戏极其匮乏的年代可是众多玩

家的最爱，而且游戏对白相当搞笑，现在再玩也不失为一款有趣的小品。

11月

和天气一起，模拟界也进入了它的冬天，或者应该说，早已进入冬天了……

这个月最应该用“爆炸性”来形容的消息，就属SVC的模拟了，和以前的很多大作一样来得快，只不知去得是否也快。NeoGamez真是胆大包天，在这个SNK频频出击的年代，NeoGamez居然敢顶风作案，从某种意义上讲也算是首屈一指了。这年头人为了出点名，什么都干得出来，而网络在某种程度上又刺激了人的无耻，这种事更是屡见不鲜。具体到模拟界，泄漏、冒名、盗链rom的事也是时有发生。NeoGamez这次抢着出风头与此也多少有些关系。

提到SVC，自然不能不说跟着它出风头的FinalBurn Alpha。那段时间网上有很多人都说，在MVS模拟上占有明显速度优势的FBA几乎无人能挡。FBA小组似乎也意识到了这点，不仅网站有了重大变化，新版本也更新了一箩筐，其中最值得注意的就是这个月发布的v0.2.94.56，虽然支持的街机类型没有多少改变，包括了cps1、cps2、Cave、NeoGeo、Toaplan、Taito Rainbow、Operation Wolf、Rastan，但增加了NeoGeo的游戏驱动，并解决了一部分cps1游戏声音的模拟问题。同时由于支持了NeoGeo基板的硬件模拟，使得《月华剑士2》、《合金弹头2》等一系列NeoGeo游戏可以在FBA上成功模拟了，这大概是玩家最想听到的事吧。

相比之下，Nebula的更新就显得苍白多了。ElSemi在这个月发布了新的2.23d版，修正了Neogeo CD的问题，并支持了kof2002、合金弹头4以及PGM的一些新游戏，而驱动依然是锁住的。但在Nebula一直存在的速度问题面前，这些只不过是细节罢了，看来ElSemi的重心仍然在Model 2上面。

MAME既是当前最受欢迎的街机模拟器，也是最“莫名其妙”的模拟器，好不容易在9月恢复了以前的更新速度，进入10月后居然又开始疯狂起来，让人不禁开始担心它的更新质量，而在11月出现的0.77版中，MAME小组又成功地打消了这种担心。0.77中完成了很多人盼望已久的全局性更改Vector.ini和Driver.ini的功能，使模拟器可以更轻松地配合游戏内核，同时新支持了一些Seattle上的游戏，并改进了STV驱动。而这一切相信很快也会在MAME派生的模拟器上出现的……

号称最有前途的土星模拟器Satourne在这个月发布了它的1.1p版，Satourne的实力大家有目共睹，这个新版本也依然让不少人感到兴奋。1.1p中增加了对4Mb Cartridge的模拟，以及初步的声音模拟，最大的改动



是插件规格方面，以前的旧插件将不能在新版本中使用了。尽管游戏兼容性方面仍需加强，但Final Fight Revenge和Dungeon and Dragons已经可以在1.1p上运行了，至于速度嘛，还是不要说了……

国内汉化方面，在大家玩了完美汉化的《逆转裁判》前三章之后（为什么只有三章？如果你不是圈内人，还是不要刨根问底的好……），终于有B&B和EastRed同志站出来汉化《逆转裁判2》了，至今已经完成的有第一章，希望这次不要又有什么事件打断他们才好。

继《新约·圣剑传说》的汉化大联合之后，这个月又出现了强强联合的劲风，而且是“跨圈联合”。有幸被选上或者说促成这次联合的大作是《名侦探柯南：被狙击的名侦探》，联手出击的则是熊组、漫游汉化协会和名侦探柯南事务所。而结果自然没有叫大家失望，这个中文版至今在各大站点的下载列表中仍然名列前茅。

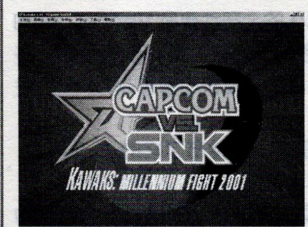
继上个月的《荆柯新传》之后，这个月汉化情报站又dump了一款FC上更经典的RPG《重装机兵》。注意，是《重装机兵》而不是《机甲战士》，虽然在游戏中只有一些细微的差别，但在曾经历过那个时代的人眼里，这两款游戏都是无可替代的。同时，随着《重装机兵》的成功dump，此游戏的“迷之汉化公司”又一次成为大家的讨论中心，不过，至今仍然不明就是了……

12月

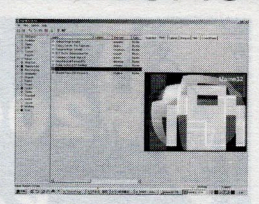
终于到了年末了（我也终于可以写完这篇文章了……），一如往年，模拟界依然要在热闹而混乱中走完这一年。

最大的新闻就是kof2003和侍魂5释出的消息，同时也放出了很多游戏截图。而这两款游戏为国内模拟界带来的混乱状况，将是dumper始料未及的……至于后续的情况，我将在下个月业界专题中谈到。

Dolphin在沉寂了一段之后又开始活跃了，这次公布的是模拟《斑鸠》的录像，以及一些《疯狂出租车》的游戏截图，这些都令玩家兴奋不已。关键是从帧数上来看其模拟速度完全可以忍受，尽管作者是卡带而非光盘运行的，但现在大部分玩家已经完全不必担心这其中的差别了。另一个NGC模拟器Dolwin也放出了新的0.08版，不过依然只能运行Demo。



相对的，PCSX2的更新则缺少了更多惊喜，shadow只是让我们知道PCSX2确实可以模拟《ONI：Chargement》了，帧数则一如既往少得可怜，而且还有很多明显的贴图错误，



所以，我们能做的也只有等待再等待，不然就自己开发一个PS2模拟器去吧！^^

3DO模拟器FreeDo已经很久没什么进展了，这个月它的作者突然放出消息说，正在开发一款DC的模拟器，暂定名为ChooDo，不过看进度只是开始不久，如果Icarus让你太失望的话，就改为期待这一个吧。

继DC之后，另一款世嘉的“死亡机种”土星的模拟器也有了新消息，其实就是Satourne在上个月放出1.1p后又趁热打铁加了点新东西。Fabien为这款模拟器添加了一个RGB0（旋转背景0）功能，同时Ben－J也放出了一些模拟中的游戏截图，包括曾让笔者如痴如醉的《铁甲飞龙》和《生化危机》。

两个掌机模拟器也在这个月推出了新版本，一个是GB/SGB/GBC的模拟器KiGB，v1.54添加了一些游戏的支持，不过运行起来大都有问题，同时修正了很多1.52版中的BUG（所以又被称为“1.52除BUG版”）。另一个则是众望所归的VBA1.7版，这个版本修正了之前1.6中存在的大量问题，而且对部分游戏做了重新支持，并添加了ArcTan模拟和hq2x/lq2x过滤，算是到现在为止最完美的GBA模拟器了，喜欢GBA的朋友们，没事偷着乐去吧。

国内的汉化界则很遗憾地没有过圣诞大典的习惯，新作寥寥无几。撇开某些人搞笑的“汉化截图”不说，值得一提的就是天使汉化组宣布完成的作品《光之继承者》。这款MD上的经典ARPG终于能中文化实在是新老玩家之福，不过这款游戏的文字量并不大，情节也不太复杂，中文版是否值得再玩一遍就有待商榷了。同时天使汉化组也宣称开始汉化SVC，不过一款格斗游戏，很有必要汉化么？算了，只是个人口味问题罢了……

phew～～终于写完了。在完成这篇文章的过程中，笔者不断遭受到停电、拉肚子、误按键盘POWER键等莫名事件的骚扰，看来2003年真的不是这么容易走过来呢！

经历了浮浮沉沉之后，模拟器总算是又挺过了一年（汗），仅仅用近万字来记载这一年似乎太简单了点，因为当我回顾2004年刚刚过去的四个月时，发现已经有足够多的事情让我继续洋洋洒洒了。

不是说模拟器是在记录游戏的历史么？那么我是不是也算在用文字记录模拟器的历史呢？这样一想，不期然地觉得自己也高大起来了呢。

如果正在看这篇文章的你觉得这一切太过沉重的话，至少现在还有模拟器，所以还是开心地玩去吧……

武

FIGHTING GAME



KOF2003完全出招(上)

KOF2003系统

基本操作	以1P角色为准（即游戏角色面向右）	
摇杆操作	→（前，6）	前走
	←（后，4）	后退和站立防守（防御中上端攻击）
	↙（斜后下，1）	蹲下防守（防御上、下段攻击）
	↓（斜前下，3），↘（下，2）	下蹲
	↖（斜后上，7）、↑（上，8）、↗（斜前上，9）	分别为后普通跳 直普通跳 前普通跳
按键操作	A	轻拳
	B	轻腿
	C	重拳
	D	重腿
	START	挑衅，对手能量槽增加

特殊操作	
前冲	快速→→并按住→
疾退	快速←←，注意，疾退中不可防御
紧急回避	→或←+AB同时按（防御中也可，防御中使用将耗费一个能量珠）
防御中击倒攻击	防御中C、D同时按，耗费一个能量珠
普通投技	←或→ + C或D
拆解普通投技	对手普通投时前或后+与对手使用的相同的按键
受身	倒地前A、B同时按
破防	一定时间内被连续攻击
大跳跃	先轻点一个下方向再用普通跳跃法，或前冲中用普通跳跃法
小跳跃	出普通跳时摇杆轻点后快速回中
中跳跃	先轻点一个下方向再用小跳跃法，或前冲中用小跳跃法
交换角色	CHANGE OK 字样亮时 BC或CD同时按（角色会先挑衅，然后换人，BC换前面一位角色，CD换后面一位角色）
交换攻击	↓↘→+BC或CD同时按（耗费一个能量珠，角色先攻击一下，然后换角色再攻击一下）

出场人数与胜负

3 对 3，没有援护。

一个角色倒下后不会像以前一样重新计算开始，而是直接继续战斗，直到一方角色全部被打倒为止。

时间到的话按剩下所有角色的体力合计计算胜负。

出场次序

开始选择次序时的第一人即为队长，可以使用队长超必杀技。

能量珠、槽

在第一个角色 3 个，在最后一个角色 5 个

超必杀技　　耗费一颗能量珠

交换攻击　　耗费一颗能量珠

防御中紧急回避或击倒攻击　　耗费一颗能量珠

队长超必杀技　　耗费两颗能量珠

SuperCancel 超级取消　　耗费两颗能量珠

WIRE ATTACK

角色有些特殊招式带有 WIRE ATTACK 效果，即击中后对手会被打倒版边再弹回来，此时可以追击形成强力连续技

KOF2003 背景



世界最大规模和最高水准的格斗大会。

「King · Of · Fighters'」

卢卡尔死了，大蛇被封印了，nest 也解体了。

很多的谜团正在揭开。

然而，很多时候很多幕后的东西，大众是看不到的。

包含着未知的原因，今年的「King · Of · Fighters'」召开也决定了。

大会的主办者又是个谜，不对外公开。于是在各种各样的地方、各种各样的揣测乱飞。

不过这没有关系，屡次参加的格斗家们陆续表示将参加本次大赛。

在有名的参赛者大多数表示参加后，连本来很慎重的各大媒体，也开始一起关注 KOF。

本次大会将采用新的规则“多重移动”，将可以自由的换人。这个规则引起了世界性的大讨论，甚至成了一种社会现象。 没参加过 KOF 的世界上的强者，这次也来了。

牙刀、griffon 面具、Duo Lon， Shen Woo。

.......和 Ash Crimson

他们的名字通过网络逐渐被得知的，这次的 KOF 正好是他们成名的契机。

他们会成为 KOF 上的逐浪新星吗?

还是......

狂热的日子中，准备工作还是顺利的进行着。

地方大会的舞台已经选定、日程就绪，观众们开始向着首战的地点陆续移动了。

选定的地方充满了比赛的气氛，会场被选在市中可以容纳数万人的运动场。比赛时候将会有现场的大屏幕实况转播到这儿那儿的城市。

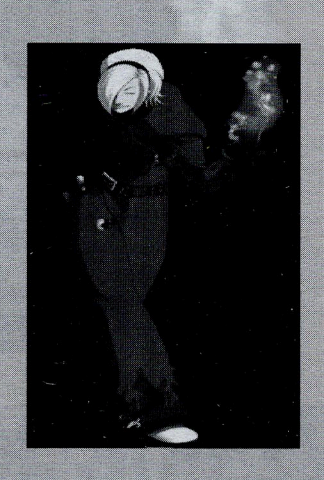
2003 年 12 月。

时间快到了

今年舞台的大幕也快要拉开了。

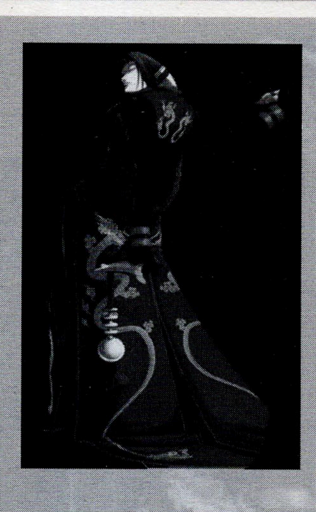
人物出招

姓名 ASH CRIMSON(阿修 克里门森)
格斗流派 我流(使用特殊的火焰)
出生日 2月14日
出生地 不明(法国长大)
血液型 O
身高 178cm
体重 59kg
三围 不明
兴趣 指甲彩绘
喜欢的食物 德国萨克大蛋糕(甜的)
擅长的运动 无(因为运动很烦)
重要的东西 手指甲
讨厌的东西 麻烦的无聊的事情
其他特别事项 无



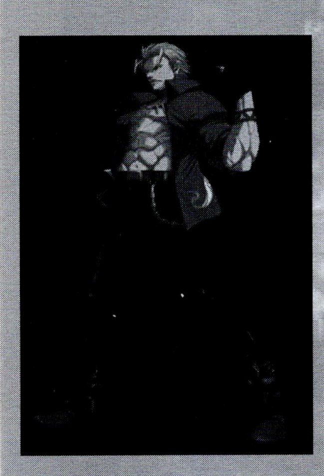
普通投	BURYUMERO	近敌←/→+C/D
特殊技	(Messidor) 获月	→+A
特殊技	(Floreal) 花月	←+B
特殊技	(Prairial) 牧月	←+D
必杀技	(Ventose) 风月	←蓄→+A/C
必杀技	(Nivose) 雪月	↓蓄↑+B/D
必杀技	(Vendemiare) 葡萄月	近敌←↙↓↘→+C
超必杀	(Thermidor) 热月	↓↘→↓↘→+A/C
超必杀	(Pluviose) 雨月	↓↘→↓↘→+B/D
队长超杀	(Sans-culotte) 革命群众	A, B, C, D





姓名 DUO LON(堕珑)
格斗流派 魔哭冥斩拳 冗怨抖劲
出生日 3月11日
出生地 中国 河北省
血液型 不明
身高 189cm
体重 79kg
三围 不明
兴趣 搜索未确认生命体 打麻将
喜欢的食物 烧极乐鸟丸
擅长的运动 没有不擅长的
重要的东西 飞贼之掟 母亲的相片
讨厌的东西 番茄汁
其他特别事项 无

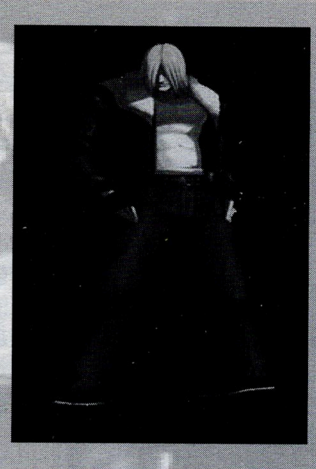
分类	招名	指令
普通投	推手.衝靠	近敌←/→+C/D
特殊技	飛架纏絲	斜跳中B-D
特殊技	風架纏絲	↘+D
∟	雷架纏絲	上式后D
必杀技	捨己從龍	↓↘→+A/C x 3
∟	怨閒龍身把	上式一段后→+B/D
∟	死雨撥生斤	上式后↓↙←+A/C
必杀技	幻無脚 内牙	→↓↘+B/D
必杀技	幻無脚 外牙	←↓↙+B/D
必杀技	飛毛脚	↓↘→+B/D
必杀技	幻魔飛翔經功	↓↙←+B/D
必杀技	推手.魔步脚	→↘↓↙←→+A/C
∟	推手.亂採鬼	上式中↓↙←+A/C
超必杀	秘傳.幻夢怨靈壁	(→↘↓↙←)x2 +A/C
超必杀	秘傳.幻夢咒怨死魂	↓↙←↙↓↘→+A/C
队长超杀	奧義.多重幻夢間勁	A, C, B, D



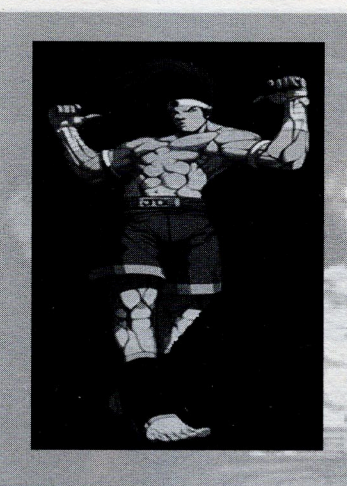
姓名 SHEN WOO(神武)
格斗流派 我流
出生日 9月10日
出生地 不明(在上海受教育)
血液型 B
身高 188cm
体重 97kg
三围 不明
兴趣 与强的对手交战 观看格斗比赛
喜欢的食物 大闸蟹
擅长的运动 乒乓球
重要的东西 证实自己的实力
讨厌的东西 水母(实际上是恨他们的滑溜)
其他特别事项 无

分类	招名	指令
普通投	脚天頭地	近敌←/→+C/D
特殊技	輔連蹴	→+D
特殊技	斧旋脚	→+B
必杀技	激拳	↓↘→+A/C
必杀技	伏虎擊	↓↙←+A
┗	降龍擊	↓↘→+A
必杀技	截攻崩擊	→↘↓↙←→+C
超必杀	絶！激拳	↓↘→↓↘→+A/C
超必杀	虎豹連擊	↓↘→↓↘→+B/D
队长超杀	爆真	C, A, B, C

姓名 TERRY BOGARD(特瑞)
格斗流派 武术+我流喧哗杀法
出生日 3月15日
出生地 美国
血液型 O
身高 182cm
体重 83kg
三围 不明
兴趣 电子游戏
喜欢的食物 俱乐部三明治
擅长的运动 篮球
重要的东西 父亲的遗物 最好的牛仔
讨厌的东西 懦弱
其他特别事项 无



分类	招名	指令
普通投	强袭投	近敌←/→+C/D
特殊技	步步高	↘+C
特殊技	逆转踢	↘+D
特殊技	組合打击	近C, →+C
必杀技	能量波	↓↘→+A/C
必杀技	碎石踢	↓↙←+B/D
必杀技	火焰冲拳	↓↙←+A/C
必杀技	重磅灌篮	→↓↘+B/D
└	草屋之王	上式中第一hit时AB
必杀技	能量补充	←↙↓↘→+B/D
└	能量补充 二段	→→+B/D
└	能量补充 三段	→→+B/D
超必杀	饿狼咆哮	↓↘→↓↘→+B/D
超必杀	能量喷泉	↓↙←↙→+A/C
队长超杀	能量喷涌	↓↙←↙→+AC



姓名 JOE HIGASHI(东丈)
格斗流派 泰拳
出生日 3月29日
出生地 日本
血液型 AB
身高 180cm
体重 71kg
三围 不明
兴趣 格斗
喜欢的食物 油炸鳄鱼块
擅长的运动 所有的格斗运动
重要的东西 头带
讨厌的东西 传正统衣服
其他特别事项 无

分类	招名	指令
普通投	膝顶地狱	近敌←/→+C/D
特殊技	低踢	→+B
特殊技	滑步	↘+B
必杀技	飓风勾拳	←↙↓↘→+A/C
必杀技	虎破踢	→↓↘+B/D
必杀技	电光踢	←↙↓↘→+B/D
必杀技	黄金之踵落	↓↙←+B/D
必杀技	爆裂拳	A/C连打
└	爆烈拳终结	爆裂拳中↓↘→+A/C
超必杀	爆烈飙风猛虎踢	↓↘→↘↓↙←+A/C
超必杀	死亡龙卷风	↓↘→↓↘→+A/C
队长超杀	史上最强爆裂拳	↓↙←↓↙←+AC



姓名 TIZOC(狮鹫假面)
格斗流派 摔跤
出生日 4月25日
出生地 墨西哥
血液型 O
身高 215cm
体重 118kg
三围 不明
兴趣 骑脚踏车兜风
喜欢的食物"我吃所有的东西"
(采访时他自己说的)
擅长的运动 三项全能赛
重要的东西 他的狮鹫面具
讨厌的东西 犯规的动作和用了这样的动作却不后悔的摔跤手
其他特别事项 无



分类	招名	指令
普通投	狮鹫城堡	近敌←/→+C/D
特殊技	上段避攻击	↓+AB
特殊技	狮鹫超级踢	↓+CD
必杀技	越过奥林匹斯山	↓↙←+B/D
必杀技	主动上升	→↓↘+A/C
必杀技	波赛东 波	←↓↙+A/C
必杀技	审判飓风	近敌→↘↓↙←+A/C
必杀技	海格力斯投	近敌←↙↓↘→+B
必杀技	埃卡露斯崩溃	空中近敌↓↘→+A
必杀技	狮鹫	下D 或 普通投 或 越过奥林匹斯山 或 波赛东波 中 ↘↘ +C
超必杀	代达罗斯(希腊神话中的神)攻击	↓↘→↓↘→+B/D
超必杀	狮鹫大落	(→↘↓↙←)X2+A/C
队长超杀	狮鹫大落	(→↘↓↙←)X2+AC

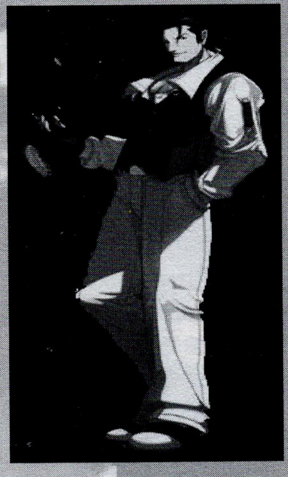
姓名 RYO SAKAZAKI (坂琦良)
格斗流派 极限流空手
出生日 8月2日
出生地 日本
血液型 O
身高 179cm
体重 75kg
三围 不明
声优 臼井雅基
爱好 日式木工
喜爱的食物 饼、纳豆
擅长的运动 相扑
重要的东西 他自己修好的摩托车、收到的马
讨厌的东西 多足的昆虫
其他特别事项 无



分类	招名	指令
普通投	巴投	近敌←/→+C/D
特殊技	冰柱割	→+A
特殊技	上段受	→+B
特殊技	下段受	↘+B
必杀技	暂烈拳	→←→+A/C
必杀技	虎咆	→↓↘+A/C
必杀技	虎煌拳	↓↘→+A/C
必杀技	飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B/D
必杀技	猛虎雷神刹	↓↘→+B/D
必杀技	虎咆疾風拳	↓↙←+A/C
超必杀	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A/C
超必杀	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A/C
队长超杀	天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+AC



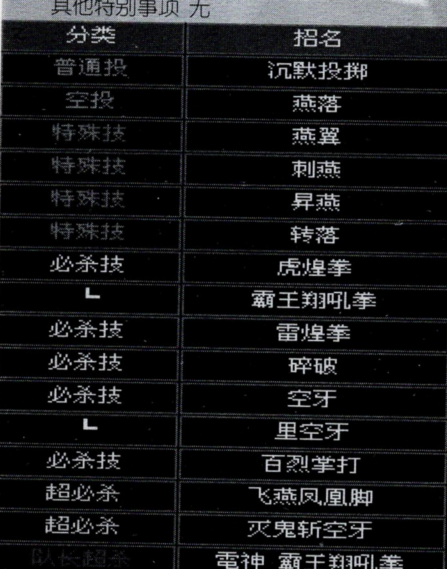
姓名 ROBERT GARCIA 罗伯特 加西亚
格斗流派 极限流空手
出生日 12月25日
出生地 意大利
血液型 AB
身高 180cm
体重 85kg
三围 不明
声优 小市慢术郎
爱好 摆弄未来概念车
喜爱的食物 寿司、烤肉
擅长的运动 赛车
重要的东西 收集的赛车
讨厌的东西 腌渍菜
其他特别事项 无



分类	招名	指令
普通投	首切投	近敌←/→+C/D
特殊技	龙翻蹴	←/→+B
特殊技	勾龙降脚蹴	→+A
特殊技	里拳	←+A
必杀技	极限流连舞脚	近敌←↙↓↘→+B/D
必杀技	飞燕旋风脚	↓↙←+B/D X4
必杀技	龙斩翔	→↓↘+B/D
必杀技	幻影脚	→←→+B/D
必杀技	龙击拳	↓↘→+A/C
必杀技	飞燕龙神脚	空中↓↙←+B/D
超必杀	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A/C
超必杀	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A/C
队长超杀	地龙背穿脚	空中↓↙←↓↙←+B
队长超杀	飛龍跳襲腳	空中↓↙←↓↙←+D

姓名 YURI SAKAZAKI 坂琦百合
格斗流派 极限流空手＋自创招式
出生日 12月7日
年龄 20
出生地 日本
血液型 A
身高 168cm
体重 53kg
三围 B85 W58 H86
声优 崛绘香
爱好 卡拉OK
喜爱的食物 脆饼
擅长的运动 垒球
重要的东西 妈妈遗留的耳环
讨厌的东西 章鱼、章鱼一样的人，优柔寡断的男人
其他特别事项 无





分类	招名	指令
普通投	沉默投掷	近敌←/→+C/D
空投	燕落	空中近敌↑以外+C/D
特殊技	燕翼	→+A
特殊技	刺燕	↘+B
特殊技	昇燕	↘+D
特殊技	转落	空中←+B
必杀技	虎煌拳	↓↘→+A/C
ㄴ	霸王翔吼拳	虎煌拳中按键蓄
必杀技	雷煌拳	空中↓↘→+B/D
必杀技	碎破	↓↙←+A/C
必杀技	空牙	→↓↘+A/C
ㄴ	里空牙	重空牙后→↓↘+C
必杀技	百烈掌打	→↘↓↙←+B/D
超必杀	飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B/D
超必杀	灭鬼斩空牙	↓↘→↓↘→+B/D
队长超杀	雷神 霸王翔吼拳	↓↘→↓↘→+A/C



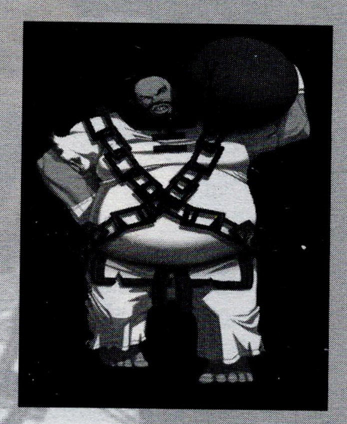
姓名 KIM 金家潘
格斗流派 跆拳道
出生日 12月21日
出生地 韩国
血液型 A
身高 176cm
体重 78kg
三围 不明
声优 桥本悟
爱好 卡拉 OK
喜爱的食物 烤肉 朝鲜泡菜
擅长的运动 体操
重要的东西 妻子、两个儿子
讨厌的东西 邪恶
其他特别事项 无



普通投	活殺投	近敌←/→+C/D
特殊技	炼击	→+B
必杀技	飞翔脚	空中↓+B/D
必杀技	飞燕斩	↓蓄↑+B/D
└	追打	强飞燕斩中↓+D
必杀技	霸气脚	↓↓+B/D
必杀技	半月斩	↓↙←+B/D
必杀技	流星落	←蓄→+B/D
必杀技	三连击	↓↙←+A/C (X3)
└	三空擎 追加	三连击1段后↗+B/D
└	三空擎 追加	上式追加中↓+B/D
超必杀	凤凰脚	↓↙←↙→+B/D
超必杀	凤凰飛天脚	↓↘→↓↘→+B/D
队长超杀	秘传凤凰脚	↓↙←↙→+BD

FIGHTING GAME

姓名 CHANG KOEHAN 陈可汉
格斗流派 跆拳道＋铁球攻击
出生日 10月21日
出生地 韩国
血液型 B
身長 227cm
体重 306kg
三围 不明
声优 有田洋之
爱好 破坏
喜爱的食物 牛肉丸
擅长的运动 桌球
重要的东西 铁球
讨厌的东西 蜈蚣 修行的日子(内心想的)
其他特别事项 无



普通投	破颜击	近敌←/→+C/D
特殊技	遁逃	↘+A
特殊技	铁球飞	空中→+C
必杀技	铁球大回转	A/C连打
必杀技	铁球粉碎击	←蓄→+A/C
必杀技	大破坏投	近敌→↘↓↙←→+A/C
必杀技	铁球大扑杀	↓↘→+B/D
超必杀	铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A/C
超必杀	铁球大粉碎	↓↙←↓↙←+A/C
队长超杀	铁球大压杀	↓↘→↓↘→+AC



FIGHTING GAME

姓名 JHUN HOON 全勋
格斗流派 跆拳道
出生日 7月26日
出生地 韩国
血液型 O
身長 177cm
体重 77kg
三围 不明
声优 一条和矢
爱好 收集香水 跟踪偶像
喜爱的食物 鳗鱼 浅蜊 葛汤
擅长的运动 台球 飞镖
重要的东西 游佐美森全部 CD[初回限定] 海鸥雕像
讨厌的东西 虾 自己的姓(因为全比金汉语中少两笔)
其他特别事项 汉字的姓名是 全勋

普通投	回旋风	近敌←/→+C/D
特殊技	狙鹫击	→+A
特殊技	猎虎击	→+B
特殊技	流泷蹴	空中↓+B
必杀技	空沙尘	↓蓄↑+A/C
必杀技	排气击	↓↙←+A/C
必杀技	满月斩	↓↙←+B/D
必杀技	狙鹫阵	↓↓+A
├	鹫爪脚 上段	↑+C
├	鹫爪脚 下段	C
├	孤鹫破	←+B
├	满月斩	B
├	空沙尘	↑+A
├	转换攻击	A
├	阵解除	D
└	凤凰裂爪脚	↓↘→↓↘→+B
必杀技	猎虎阵	↓↓+B
├	飞虎击	↑+C
├	猛虎击	C
├	龙虎击	↓+C
├	虎烈爪	B
├	转换攻击	A
├	阵解除	D
└	全式 裂爪飞天脚	↓↘→↓↘→+C
超必杀	凤凰天舞脚	空中 ↓↘→↓↘→+B/D
超必杀	凤凰裂爪脚	↓↘→↓↘→+B/D
队长超杀	全式 裂爪飞天脚	↓↘→↓↘→+AC

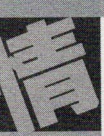
关于某些游戏的一点感想

文：风中尘埃　编：SP

游戏是随着计算机产业迅猛发展而异军突起的一种文化现象，作为商业软件中的新兴领域，每个游戏总是体现出制作者的观点和目的，并为了追求最大的市场利润而服务。为了获得更大的销售量，除了在故事情节方面作文学性质的加工外，制作商们还往往会在自己的作品中刻意营造噱头以吸引消费者，而有时候他们凭着一知半解的片面认识也竟然置事实于不顾，瞎编胡诌，只要能吸引玩家掏腰包就行。国内很多玩游戏的朋友年纪并不大，游戏对他们的诱惑力和影响力有时远远超过其他信息渠道的作用，试想今天十八岁以下的青少年有多少人从头到尾看完过罗贯中所著的《三国演义》？而对国外游戏公司制作的三国题材游戏可能几乎人人了如指掌，在这些游戏中，各种历史人物和事件都或多或少地发生了畸变，制作者们根据自己的想法随意衍生出各种外传、笑传，饱受国外游戏熏陶的年幼玩家们提到关羽和赵云通常第一想到的就是他们的武力数值与智力数值，而这两个名字的主人在历史上到底做过些什么他们知道吗？如果你的孩子已经可以看书和玩电脑，可以用这个问题考考他，了解一下到底是哪一种媒体的教育力量更大。

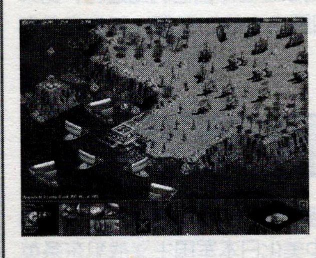
提督の决断IV

自从日本光荣公司的《提督决断III》风波之后，游戏业的大舞台上不断出现了一些以敌意针对我国乃至整个中华民族的国外游戏，这些游戏歪曲事实已经超越了令人啼笑皆非的荒谬程度，有时甚至是对所有中国人的侮辱和嘲弄。虽然光荣公司天津分部的中方职工为了游戏中美化日本军国主义战犯东条英机一事而愤然辞职，虽然国内整个游戏业界当时为次风波骤起，虽然光荣公司也作出了正式道歉，但据笔者所知，这些都没有能够阻挡《提督决断III》的正式发行，而且这个游戏还被移植到多种电视游戏主机平台上并在全世界范围内销售。光荣公司的历史战略游戏一直是全世界所有玩家的钟爱，但他们通过《提督决断III》传达给全球玩家们的信息实际上已是在为二战时期日本军国主义侵略行径的翻案奠定基础。其实，早在《提督决断II》中就能明显看到日军攻陷中国各大城市的情节，胜利的日军在飘扬的太阳旗下举枪欢呼，字面上出现"日军



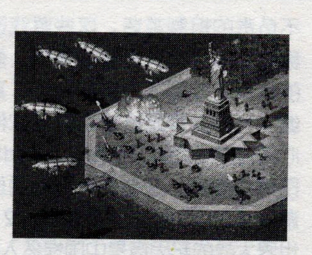
攻陷XX"说明，而这个XX几乎包含了我国所有的省会城市。这个游戏从软件设计和游戏性策划上来说可以称得上非常专业，但是那些镜头深深地刺伤了每一个中国玩家的心。笔者玩这个游戏时从来没有选择过日本一方，每次都选择扮演美军狠狠痛击太平洋上骄横跋扈的日本舰队，一直到最后登陆吴港，攻陷东京那才真正叫作痛快淋漓！通关几遍之后却又觉得索然无味，因为游戏里没有中国的舰队，不能以中国人的身份痛击侵略军实在让人感觉不过瘾。

有的玩友也许会对笔者的阿Q心态不以为然，难道永远都能依靠美国舰队去报仇吗？随着时间的推移很快证实了这点。在美国微软公司推出的即时战略游戏大作《帝国时代》(Age of Empire)中，日本不但也作为了古代伟大民族之一出现，而且在扮演大和民族通关之后大家又一次看到了日本武士攻城掠地之后火烧城池的"雄壮"镜头。微软是软件业界举足轻重的巨头，其游戏开发部虽成立不久但也堪称世界一流，加上整个集团的实力在全球的影响力是日本光荣公司所无法比拟的。实际的市场情况也证明了《帝国时代》在全球的销售量惊人，于是，所有这些满载着大和民族烧杀"壮举"的游戏软件分流到了世界各地的玩家们手中，历史就这样在游戏中被篡改。



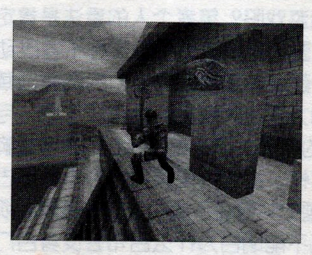
美国WESTWOOD公司的《红色警戒》(Red Alert)作为开创即时战略游戏新纪元的作品本该是所有玩家的福音，但在游戏中制作者们大肆贬低丑化共产主义国家形象的做法却令这个游戏披上了一层偏见的外衣。选择扮演前苏联作战，头一关居然就是轰炸那些无辜的平民百姓，此后各关中的任务简介都在不断暗示共产主义部队是如何毫无人性，杀掉游戏中出现的老百姓简直是家常便饭，难道打着共产主义旗帜的军队就那么凶残？WESTWOOD公司的观点很快被自己国家政府的实际行动证明为一钱不值，在以美国为首的北约各国对东欧小国南斯拉夫的狂轰乱炸中，美军战机简直就是《红色警戒》中那些所谓前苏联战斗机的翻版，甚至还超越了游戏里的"表现"，不但视主权国家的平民性命如草芥，而且还肆无忌惮地波及到了包括我国在内的几个国家驻南大使馆。每一个有逻辑常识的人通过事实的对比都会明白WESTWOOD的游戏理论有多么荒谬，这些闭门造车的制作者们根据自己的片面看法炮制出各种丑化异类

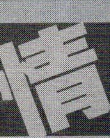
意识形态的作品，实际上正证明了自己的狭隘，他们的行径与中世纪时十字军东征穆斯林异教徒和西方各国抢夺新大陆殖民地时期的指导思想没有什么差别，每到一个地方，他们都会问：你信耶苏基督吗？如果回答不那你是异教徒，就是邪恶的化身，是应该被消灭的对象。估计没有人会否认这是一种典型的强盗逻辑吧。

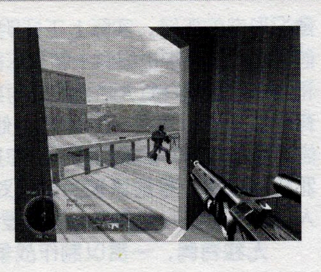


无独有偶，一贯以制作战争策略游戏闻名的美国SSI公司（Strategic Simulations, Inc.）也步微软的后尘推出了一个名为《人民将军》（People's General）的回合制战略游戏，该游戏设想了2005年6月12日我国人民解放军大举"入侵"台湾，美国等西方国家联合出兵干涉引发世界大战。战争中一方是以美国为首的西方国家联盟，而另一方居然是中国、朝鲜、柬埔寨等国联军，双方在世界各热点大举会战，游戏中大量明显采用了我国国旗标志和人民解放军图片，并将中国塑造为对立方主力军。台湾的明宇资讯公司(www.e3.com.tw)最近也推出该游戏更名为《解放军之怒》的繁体汉化版本，为了提高市场销售业绩更是大肆鼓吹台湾战役，并举办各种有奖问答活动作为此游戏的销售热点。

美国另一家游戏公司RedStorm的反恐怖动作策略游戏《彩虹六号》(Rainbow Six)创意图象都还不错，正式发行后也颇得好评，但在随后推出的任务资料片《鹰之眺望》中，有一关是在北京紫禁城中突袭绑架人质的的恐怖分子，当真是不看不知道，一看笑掉牙，那几个所谓的恐怖分子头戴竹蓑帽，手持AK-47，典型的越战片中越共游击队形象。看来RedStorm公司的游戏设计师中可能有人当年在越战中吃够了越共游击队员的苦头，所以情不自禁地就把噩梦中的造型当作了恐怖分子，或者是看多了兰博之类的越战片，对于中国人和越南人的区别恐怕想都没有想过。该游戏的设计者们大概到现在还以为天安门前走过的中国人都赤脚戴竹蓑帽在插稻秧，手里偶尔拿把扇子摇来摇去？这种荒唐到家的构思实在是全球所有玩家的不幸，为了在游戏中牵强附会地塞入世界各大风景名胜而不顾其实际可能性更是游戏策划的失误。此类游戏本来是对真实情况的模拟，目前很多游戏都在努力向更加真实化的方向发展，只有具备相当真实感的作品才能激起玩家的共鸣和兴趣，但不少欧美游戏制作商只顾追求游戏在图象表现上的拟真程度，可对于剧情结构却是毫

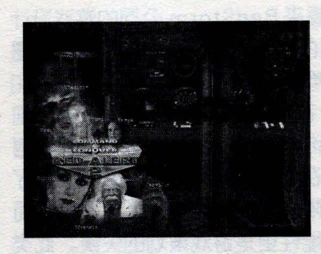






不负责的粗制滥造。这些游戏设计师们身居号称信息时代领头先锋的美国，但却对一些起码的常识无知到了可笑的地步，真不知是为了瞎编一气哗众取宠好推销游戏软件，还是别有用心的党同伐异陋习在作怪。RedStorm 似乎对中国情有独钟，在他们计划八月份推出的新战略游戏《21 兵团》(FORCE 21)里，第三次世界大战的起因竟是中国悍然入侵俄罗斯？随后免不了有美国为首的一帮"仁人义士"加入干涉，玩家可选中方或者美方进行战斗。初次看这个游戏介绍哭笑不得，唯有下载DEMO 扮演中方痛击老美过过干瘾。

最近，在NOVALOGIC 公司红极一时的3D 射击游戏《三角洲特种部队》(Delda Force)中据说又出现了击落中国空军飞机的画面，一时间整个京城吵得沸沸扬扬，但经过国家新闻出版署音像和电子出版管理司的调查，有关专家从技术上分析，游戏中被击落战机上的标志并非中国空军机徽，在局部放大图中看出，五角星中没有"八一"字样，红色五角星两边的两条横杠的位置与我国空军军用飞机标志的位置也不相同。这好象只是一次虚惊，但游戏中被击落战机的机徽与我国空军标志之间的惊人相似恐怕无人否认，笔者对制作人员的策划"倍感佩服"，打打擦边球永远不会给自己带来麻烦。风波过后眼见仍然有许多朋友在玩这个游戏，虽然心里略有不平但也只剩下无奈。看来，类似的事不是第一次，也不会是最后一次。

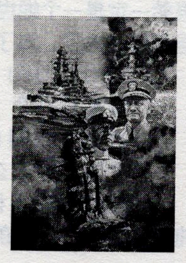


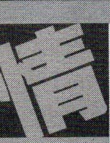
各种反华游戏还有很多，限于篇幅的原因无法在此一一赘述，总的看来，它们基本上是从历史、现实和未来的角度对中国进行丑化或者贬低，这对每一位尚有民族自尊心的中国人来说都难以苟同。

历史真能游戏吗？笔者个人的看法是肯定的。如果一定要死死抱着历史真实性不容改动的原则，这个蕴涵了丰富市场潜力的商业领域很快会被别人抢占，游戏对青少年教育的影响力现在大概没人会否认了吧，与其让那些不负责任的国外制作人员来胡糟我们的历史，还不如让我们的声音先响起。将历史编入游戏并不影响历史原本的真实性，扭过头来看看当今走红的古装电视剧，是否都遵循了史实至上的原则？问题的关键在于我们的教育机制必须确保青少年们了解真正的历史，否则他们永远不能明白为什么吕布会丧身白门

楼，为什么诸葛亮不自立为王，在理解史实的基础上游戏一下当年的情况也未尝不可，休闲轻松之中还能感受到书本上所无法领略的快乐。由于目前的国产游戏基本上与国际水平相差甚远，因此有时候在声光效果和游戏性上难免不敌国外游戏，作为消费者的大众玩家自然会被吸引过去倾听另外的声音。在笔者看来，这实际也是精神文明建设中的一场竞赛，谁的水平高谁的创意妙就能吸引大众的目光，久而久之，占上风者的宣传会很容易为大众所接受。在这场竞赛中我们不能失败，因为那不仅关系到市场运作方面的经济利益，同时也是我们民族精神文化领域正面临的一场危机。不幸的是，我们现在已经落后，各种旧的思维观念仍然限制着我国游戏业的蓬勃发展，如社会对游戏文化的轻视、简单片面的善恶观、对人物角色刻划的肤浅、制作缺乏规范化专业化操作等等，所有这些都导致了近年来国产游戏的不利局面。至于如何发展国内的游戏产业，已经有不少热衷此道的朋友在献力献策，而且这个话题也太大，无法在本文中细加论述。

随着冷战对峙结束和俄罗斯的衰落，正在迅速发展的中国自然显得比较突出，所以很容易成为国外一些文学创作者和游戏策划人员的假想敌对目标。对于这些为追求商业利益而不择手段的行为，有的我们其实可以完全视而不见，有的比较严重的可以通过禁止代理进口来削弱其市场利润，毕竟中国是一个具有无穷潜力的销售市场，任何一个希望全球化发展的游戏制作公司都不会拿自己的利润冒险。但我们也要看到，国外有相当一部份游戏制作公司仅满足于在本地市场上获取利润，为了吸引当地的消费者他们可以肆意贬低和丑化远在地球另一边的国家或民族，这种情况是无法通过政治或商业手段来解决的，因此我们还得要发展自己的民族游戏产业，让中国人也能有自己的声音。既然你能胡编，我们也未尝不可戏说一把独立战争？有朋友一直在谈论进口动画片《花木兰》根本就是迪斯尼风格的东方故事，只不过把所有人物变成了东方人的脸而已，这充分证明了国外文艺界的大胆创新，更具有说服能力的是他们获得了成功。相形之下，我们的文艺创作者需要开放自己思维，要能走出中国迈向整个世界，不要总是局限于本民族的文化遗产不放，尤其商业化文学领域的工作者（我想应该包括游戏制作者们吧）更需要拓宽创作面，大胆发掘各种有深度的新题材。正如《勇敢的心》里威廉姆华莱士所说，"我们为何要局限在苏格兰的土地上为蝇头小利而你抢我夺，另一方面却对上帝赐予我们的财富视而不见？"，中华民族在智力上不输任何其他民族，我们如果能有更多的进取精神和更精湛的技艺就一定会在游戏文化的舞台上奏出自己的旋律！





大话博得

文：shadows

话说至尊宝为再救白晶晶再次扯开月光宝盒，高喊：“修的麻代，晶晶！我来了！般若...菠萝蜜！---”

“啾”的一声坠入了时空隧道。

飘呀飘呀！竟然落到了多元宇宙之被遗忘的世界！

这下玩笑开大了，本来连自己是托世孙悟空都不太相信的至尊宝竟化身为巴尔的子嗣之一。

噩梦醒来。发现自己竟被关在地牢的桶形牢房里。

“哦，头好痛啊！这是在哪儿？”

笼前矗立一高大身影。

“巴尔的子嗣终于醒过来了。呵呵。”

“跟我说话？...不是跟我说话的吧？认错人了、了、了、了、了...！”

“哈哈！演技不错啊，不愧是巴尔后代，好狡诈的小鬼！”

“请问你又是谁？”

“琼.艾瑞尼卡斯，噢！PLEASE CALL 米强尼。”

“你刚才说的巴尔是....？”

“西方神话里的凶神，我们的父亲。”

“西方神话！？不是说我是东方傲来国石头生的吗？天哪！怪不得我净遇到希奇古怪的事情，原来我的背景这么复杂？等等......，我明白了，我们的这位老爹一定是一个绝世大淫魔！连外空间会生育的石头也不放过！既然是兄弟了，自然好说话了，对了，还未请教大哥你妈贵姓？她是怎么被.......”

“SHUT UP！够了！至尊宝，你做好准备没有？”

“准备什么？”

“接受实验啊！”

“等等，你怎么知道我叫至尊宝？”

“靠！在BG1你不是一直叫至尊宝吗？你可不是一般的有名啊？啊，你在拖延时间！好狡猾的小子！看招！！！”

“再等等……”

一阵火烤电击。

“又烧！哎呀还电！何苦呢？何必呢？哇！顶不住了，不管了，昏过去先！”

至尊宝倒下了。

“不愧是神的后人，够潜质！居然只是昏倒，常人早就挂掉了！嘿嘿…有意思，我以后要慢慢实验……”

（以下发生魔像报告敌人侵入事件……）

爱蒙出场。

“至尊宝，醒来。呀！没反应啊。那么，秦祥林……快醒醒！”

至尊宝蓦地醒了。

“我的头好疼，我记得我被人虐待……小妹妹你又是……？”

“帮主这次比上次中七伤拳还严重，上次是斗鸡眼，这次搞到失忆，哎，真是多灾多难的人啊！好了，连我都不认识啦，别想了，先逃出去吧。”

“你叫我帮主？”

“在烛堡就开始叫啦，过家家时，你还喜欢我叫你秦祥林呢。”

“烛堡？等等…我还是不清楚。”

“好了啦，先想办法逃出去再细说不迟，对了，后面笼子里还有咱们的帮手呢，一起救出去，也好有个照应啊。”

“帮手！谁？，好吧，我去看看。”

来到明思克笼前，仔细端详。

“靠！这次我认出来了，二当家……！几天不见怎么把头发剃光了，咦！还在脑门上涂上了恶心的油彩！我呸！”

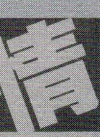
“人家本来就是这……”

“本你个头！鬼鬼祟祟，丢人现眼！光头油脑，人模狗样！还怎么跟我闯荡江湖！”

“吱吱！”布布大声抗议。

“吱你个头！大人说话，宠物少插嘴！以为有只老鼠撑腰就敢跟我顶嘴了！拜托！养宠物养的有品味一点好吗，不是我说你，…哎，不过话说回来也难怪，就你也就配养耗子啦，对不起，我这人说话就这么直，我打算把你丢在这，省得江湖上笑话我有你这样的小弟！”

明思克暴怒：“我明思克忠心耿耿跟你闯荡江湖，爱人被虏，身陷牢笼也不放弃自己成为一个伟大的游侠的梦想，你不由分说、莫名其妙对我恶语相加，更可气说我就是了，连我的布布也不放过，真真气杀我也，at this monment



我明思克感到自己就要爆了！”

咣当！门锁扯落，牢门打开，狂暴的明思克冲了出来。

“干什么！想造反啊！想干掉我抢我位置是不是！有种来呀！”

明思克僵立片刻

“啊！想不到你跟我的布布一样聪明，居然会用激将法！我小明服了，愿永远追随帮主效犬马之劳。”

“靠！变得可真快呀！...既然如此，现在正在用人之际，你就还做我的二当家吧。我就既往不咎了。”

至尊宝接着来到贾西拉牢前，不由呆立当场。

但见牢中这位半精灵佳人：身陷牢笼的憔悴不损倾城美貌和成熟的风韵。端庄严肃却又不失妖娆妩媚。当真是...

爱蒙上前拽了至尊宝一把。

“帮主，你怎么了？”

“不仅美！而且是非常的美！弄的我心里扑通、扑通、乱跳。”

“不会吧，帮主，她都一百多岁了，而且都有老公了，汗！你不会有很恶的趣味吧？”

“各有所好嘛，我从小无爹无娘，有点恋母或恋姐情结不过份吧，很合理吧！”

至尊宝同时暗道：“晶晶，这个时空可能找不到你了，PS：妈的，她的老公也不知道是谁？我好恨！...”

“既然是这样子，帮主你还是大有机会的。”爱蒙插话道。

“什么什么！？人家都结婚了还大有机会？说来听听。”至尊宝如同突然抓到了救命稻草。

爱蒙：“帮主，其实她的老公卡立德早已经挂掉了，被那个变态强尼庖丁解人了，大家还不知道而已。我是怎么知道的？刚才我也是受虐装昏时偷看到的。其实我从小到大偷看到的东西数不胜数。连你你屁股上有三颗痔我都清清楚楚！”

至尊宝脸红：“嘘...你真坏！千万别让别人知道。对了请问那位让我扑通扑通的女士叫什么？我怎么称呼她才好呢？”

“倒！以前你总叫她卡夫人贾阿姨之类的，现在嘛...女人嘛，我最了解。我看你叫她贾姐姐最好，咦！肉麻死啦！”爱蒙说着打了个哆嗦，暗道：“搞不好过不久你就会叫她小甜甜啦。”

“你真好，你...？”

“叫爱蒙啦！跟失忆讲话的最头疼。”

“对！爱蒙。怪了，不知怎么搞的，我总感觉你就是我老妹。”

“啊，对呀！我也总感觉你就是我老哥。可惜...”

“可惜什么？”

“可惜我就快要有个一百多岁的老嫂子啦。”

“恩...你好坏，人家不许你这样说嘛，好害臊啊。”

“帮主！拜托，男子汉大丈夫不要这样发嗲好不好！”

“好的，咳咳！”至尊宝清清嗓子，挺直身板来到贾的牢前摆了个POSE，“长夜漫漫，无心睡眠！我还以为只有我身陷牢笼睡不着，想不到贾姐姐一样一样啊。”

“小鬼，又来了，别耍花样学人吟诗啦，赶紧去找到钥匙救我出去要紧！”贾希拉皱眉道。

“这下没搞头了，贾姐姐对我精心设计的出场秀完全没反应啊！爱蒙...！”

“来了！有何吩咐？”

“还不赶快去找找哪有钥匙，好快放贾姐姐出来！”

“啊是，帮主。找钥匙我最拿手啦，FOLLOW ME 帮主。”

“刚才碰钉子啦。”爱蒙边侦测陷阱边问。

“是啊是啊！怎么办？”

“哎，看来泡妞你的确不行，这样吧，这里有本《泡妞秘芨》，我在烛堡偷的，你拿去慢慢研究吧。”

“多谢啦，好妹子。”

“看你喊的这么甜，你现在还失忆，这几本书也给你吧。”

“什么？”

“你以前记的日记啊，还有一本在烛堡偷的怪书，文字很古怪，我看不太懂。”

“日记，太好了！哇！发了，这本书我看的懂啊！”

“我记得你一心想当什么砍人的剑圣，一直懒得读书，我看不懂你倒懂，奇了怪了！讲什么的？”

“好象跟我们有点关系，叫什么SOA详尽攻略又一篇，作者好怪的名字啊！”

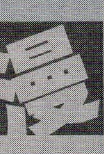
“什么？”

“臭咸鱼！”

“哈哈，怎么不叫臭鸭蛋呢，啊！钥匙找到了！”

“咦！书上老提S/L大法是什么？”

欲知后事如何，且听下回分解。



蜡笔小新

呼风唤雨的幼儿园顽童

文/责编：Nyphemt



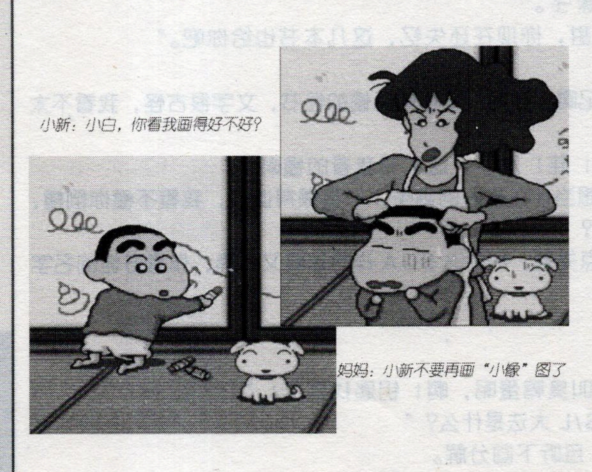
クレヨンしんちゃん

PUSH START

© 臼井 儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日
© MA-BA 1994

小新登场喽！

由日本漫画家臼井仪人先生绘制的幽默漫画《蜡笔小新》不仅仅在日本获得了巨大的成功，就在中国也有很好的人气度。这款以剧场为蓝本制作的游戏，忠实体现了漫画的原创风格。天真无邪、活泼可爱（？）的主人公原野新之助，在一系列冒险行动中表现出普通五岁儿童想都想不到的滑稽动作和语言，时而扮作“动感超人”，时而扮成死尸躺在马路中央，尤其小新滑稽的语调，真的是令人忍俊不止。游戏共有两种玩法：小新去冒险和迷你小游戏，而且难度不大，可令玩者轻松地玩个痛快。



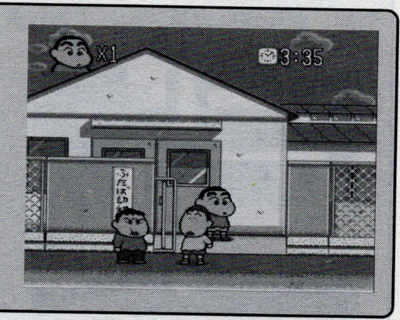
小新：小白，你看我画得好不好？

妈妈：小新不要再画“小象”图了

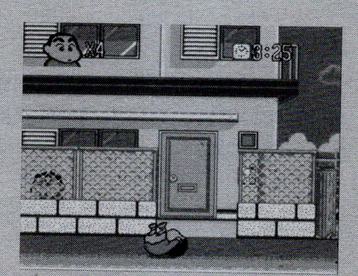
游戏每一关均由五个版面组成，过关的关键在于寻找并得到黄色卡片。而想要得到过关卡片可不是简单的事情，保持动作与头脑的敏捷才能让小新如愿以偿，在这里我先向大家

介绍几点需要注意的地方。

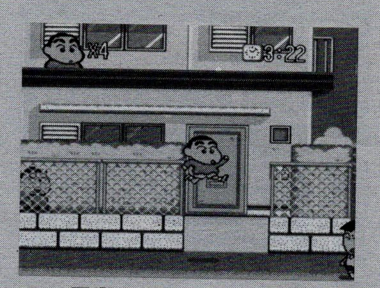
一、每一关都需要一个特定卡片才能顺利通过，我们赞称其作“过关卡”，这些过关卡，有时候很明显，有时候就需要认真观察，仔细研究了，更要主意的是有些卡片还握在别的小朋友手，可要多动脑筋呀。



二、聪明的小新可以跑、跳，翻跟头，利用这些技能，才不会被其他的小朋友欺负。

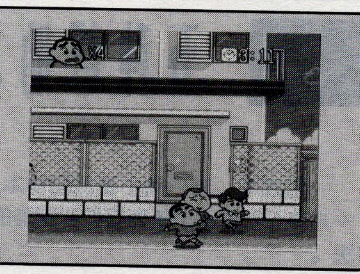


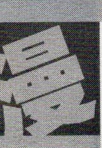
我是坦克，别挡我!!!



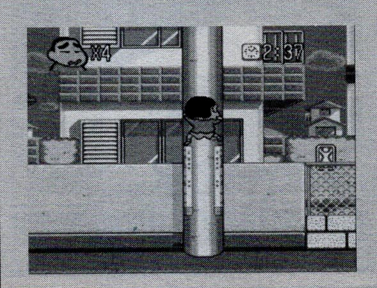
天哪，我怎么跳这么高!

三、记住游戏时是有时间限制的，所以如果可以话，尽量让小新跑着来完成探索。

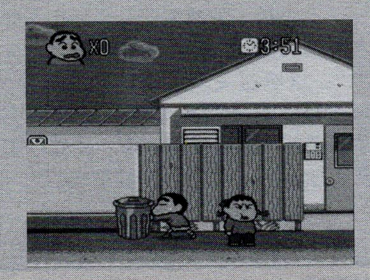




四、善于利用道具。游戏的场景中有诸如垃圾箱等道具，其实是可以推动的，利用这些道具，也许成为过关的关键。



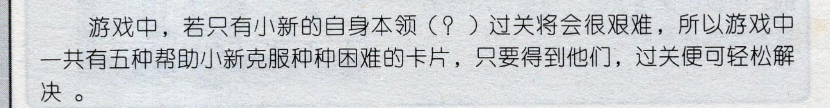
我爬，我爬



嘿哟，嘿哟



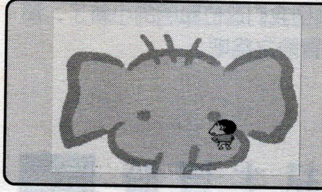
五、如果实在找不到线索还可以去邻居家问问看，通过讯问也许还能有意外发现呢。



五种帮助小新的卡片

游戏中，若只有小新的自身本领（？）过关将会很艰难，所以游戏中一共有五种帮助小新克服种种困难的卡片，只要得到他们，过关便可轻松解决 。

GAME MESEUM



小象卡：当小新跳起拿手的小巷舞时，周围的人都惊呆了。



水枪卡：嘿嘿，拿起那心爱的水枪小新便会所向披靡。



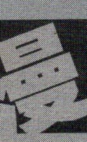
小白卡：在一定时间内小白帮助小新赶走敌人。



动感超人卡：在更换画面前，小新处于无敌状态，还可以发射动感激光。



天使卡：小新变成了天使（？），把自己的糟糕状态变成良好。

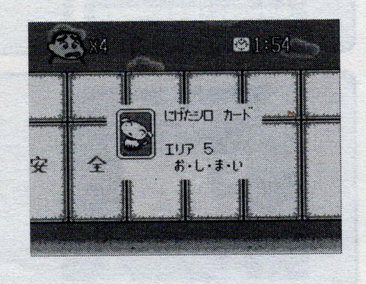


好了，有了以上的帮助，应该没有什么能难倒我们这位聪明的小新了，那就让我们一同与小新踏上他那“天真无邪”的冒险之路吧。

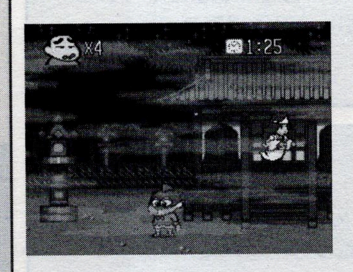
让我们和小新一起去冒险

第一关

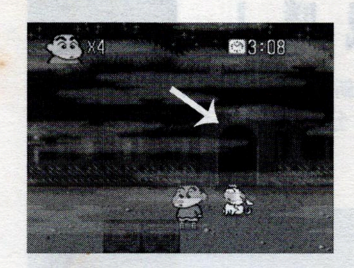
某日，小新忽然想起要带自己的宠物小白出去散步，但他却独自回家了。当他发现小白无故失踪了的时候，于是决定去寻找小白。嗯……，伤脑筋呀，到底去哪里才能找到呢。(这一关因为小白失踪了，所以得不到小白卡，不过有动感超人卡和水枪卡在，小新还是很厉害的。)



第二关



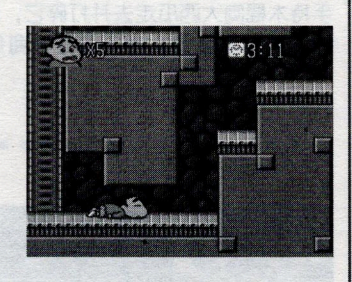
小新莫名其妙地参加了镇上举行的“试胆量”游戏。他要在阴暗的荒郊野外收集五张卡片后，带到寺庙中去。可是，周围的地形十分相似，经常会把小新弄得晕头转向，加上妖精不断骚扰，小新也不得不拿出不曾有过的人真办事态度来了。这一关，是我最喜欢的了，无论是音乐还是画面都表现相当到位。更加上小白的鼎力相助，小新对付起鬼魂来游刃有余。



这一关需要特别的留意背景，因为背景很暗且有雾，有些门不好找，后面的场景中，还有一些地方会让你走入死循环，真的需要认真探索。

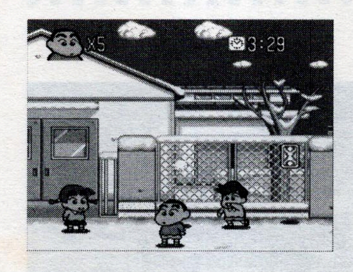
第三关

经常捉弄别人的小新，偶尔也会当一次英雄。怎么回事呢？小新喜欢的动感超人居然被一群长着 B 字脑袋的家伙给掳去了，为了拯救他心目中的英雄，主人公新野原之助再度出击！……咦，这原来是小新的一场梦。

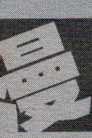


第四关

小镇又迎来了一个美丽的冬季，幼儿园一年一度的“雪战”（血战！？）又开始了。小新要一边躲避小朋友仍过来的雪球，一边把原来藏来好久的礼品卡找出来交给园长先生。



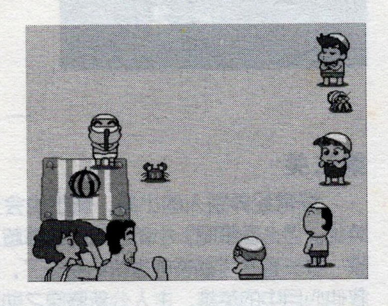




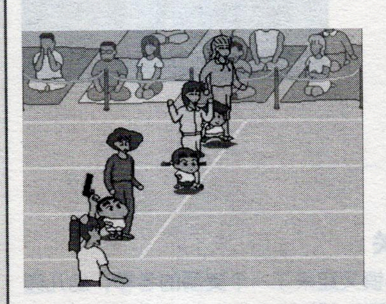
又做游戏喽！

游戏的第二个模式是将整个游戏中许多小新与别人做的游戏（如果是剧情模式的话，赢得这些游戏可以获得续关奖励。）分别让玩者一个个地进行，而想全部都做得很好也不容易呢。

盲人找瓜



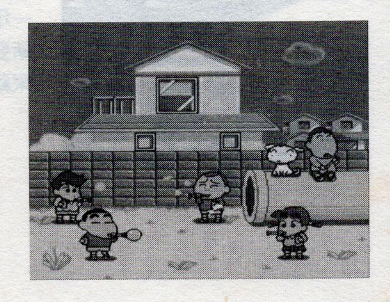
蒙住眼睛的小新在妈妈的指引下，手持木棍向大西瓜走去并打碎它，注意的是不要碰到螃蟹，也不要走到海里去。



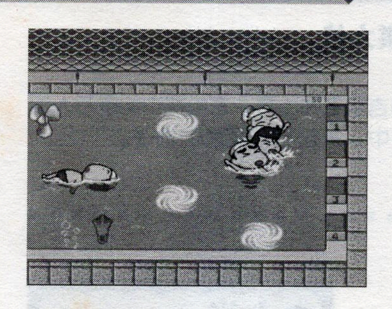
两人三足赛跑

与妈妈组成一组，同朋友一起竞赛，移动时要协调一致，否则就会摔倒。

吹肥皂泡



与朋友比赛吹肥皂泡，谁唾的大谁获胜，要注意当小新脸红时仍然继续吹得话，肥皂泡会破的。

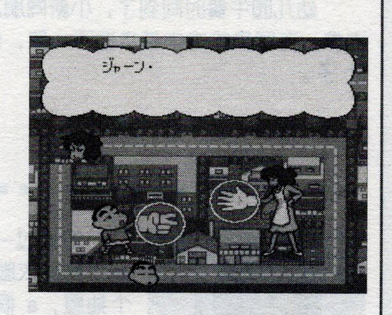


障碍游泳

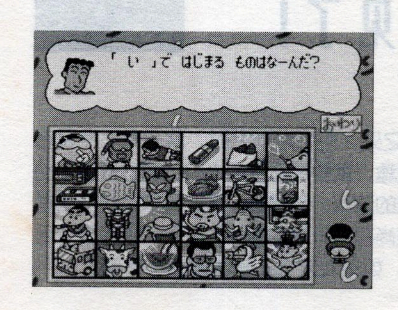
个人进行比赛，不但要游得快还要躲开障碍物，先到终点者获胜。

猜拳双六棋

就像我们早年玩的强手棋双六棋，同妈妈玩以猜拳定输赢，要掌握好出拳的时间 。



认字识图



挺容易的游戏，可对于我们这些不懂日文的人来说，i就变得很难了，也许这正是一个联系的好机会。爸爸教小新认字识图，爸爸说出开头字母，小新只要在规定次数内全部找出相应图案就行了。

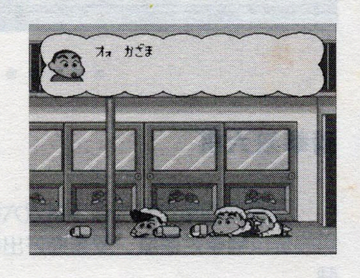




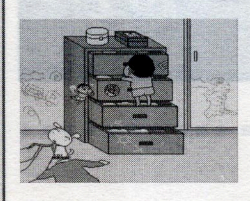
红白棋大战

与吉永老师比赛，在电视中动感超人的话语声中，举起相应颜色的旗子。

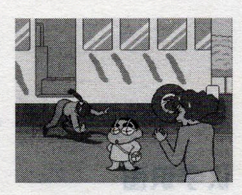
送午餐



幼儿园午餐时间到了，小新同朋友一起去拿，在回来的途中若步调不一致，便会饿肚 子。



每通过一个版面，便会出现小新找衣服的情节，上下四个抽屉，a 很难不同的方式组合，会组合出不同的衣服来，不知道你是否看到了全部的“世上套装”？



该说再见了!

回顾整部游戏，其实并没有什么特别之处，但当游戏它时，就会有一种莫名的感动。那是什么呢，也许就在于其中的童趣，就像那部脍炙人口的知名漫画（动画片？！）一样。这不仅仅是一部做给小孩的游戏，和漫画一样，其中所包含的是那种对童年的追忆，这种感觉，这种感动是尚在童年或刚刚介入少年的那些孩子所不能理解的。有时候觉得那就话说得真好：如果我永远不长大那该多好呀！

永远的铁臂阿童木

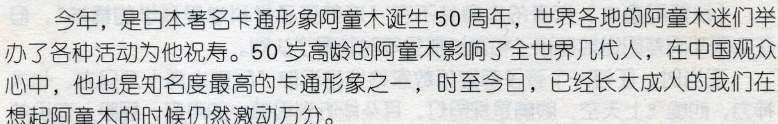
责编：S P



你还记得铁臂阿童木吗？可能是登陆中国的最早的日本动画片。那个纯真、善良、勇敢的日本机器娃娃，曾经陪伴过很多人的童年。

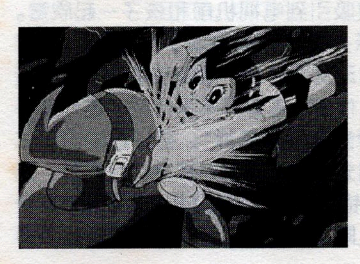
日本漫画之父手冢治虫的最脍炙人口的作品，也是当年的小朋友们最熟悉的作品。故事讲述茶水博士制造出威力巨大的拟人类机器人阿童木对付邪恶的机器人和恶势力，在手冢作品乃至动漫界都堪称经典。

阿童木一夜之间成为小朋友心目中的英雄。故事里除对阿童木的除暴安良的描述外，设立的幻想世界的架构对机器人世界的和人类社会并存的探讨。《铁臂阿童木》对我国动画影响十分深远，当年看了《铁臂阿童木》后立志加入动画行列的大有人在。



今年，是日本著名卡通形象阿童木诞生50周年，世界各地的阿童木迷们举办了各种活动为他祝寿。50岁高龄的阿童木影响了全世界几代人，在中国观众心中，他也是知名度最高的卡通形象之一，时至今日，已经长大成人的我们在想起阿童木的时候仍然激动万分。

为庆祝“阿童木”50岁生日展出的“珠宝阿童木”全身上下所缀宝石超过32克拉，价值超过一亿日元。

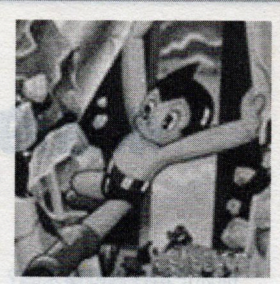


阿童木在中国

80年代初期，为了在中央电视台播出广告，日本东芝公司出钱购买了动画片《铁臂阿童木》的播放权在中央台播出。

在中国，现在没多少人会记清楚在80年代初中央电视台播出的这部动画片的具体情节，但“十万马力，七大神力，无私





无畏的阿童木”的旋律在很多中国孩子幼小的心灵里埋下了科技的种子，因为帮助阿童木飞翔的不是云和翅膀，而是可以喷火的装置。

在《尼尔森骑鹅旅行记》之后，《铁臂阿童木》是中国引进的第二部长篇动画片，也是在中国观众中知名度影响力最大的日本科幻卡通形象，《铁臂阿童木》这部卡通片引进中国的过程也充满了传奇色彩。

80 年代初期，日本东芝公司想在中央电视台做广告，由于之前从没有外国公司在中国的电视中做过广告，因此中央电视台也不知该如何处理，最后经过双方的协商签订了一个交换协议，中央电视台播出东芝公司的广告，而东芝公司则出钱购买了动画片《铁臂阿童木》的播放权在中央台播出。这时候，阿童木已经 30 岁了。

于是刚刚经历了文革寒冬的中国观众忽然发现电视里多了一位神通广大的机器人少年阿童木，和虚假枯燥呆板的中国卡通人物相比，阿童木是如此的生动有趣、自然亲切，从第一次播出起《铁臂阿童木》就在观众尤其是儿童观众中引起了巨大反响，当每个星期日的晚上 6 点半中央台播放阿童木时，再淘气的孩子也会乖乖地坐在电视机前目不转睛地盯着荧屏。不久，铁臂阿童木的原版漫画又由少年儿童出版社结集出版，进一步增加了阿童木的影响力。

《铁臂阿童木》作者的本意并不在“培养孩子学科学爱科学的精神”，但在中国却阴差阳错地在孩子和家长那里同时获得了认同。

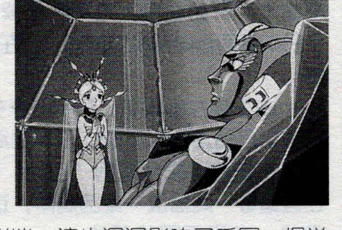
在当时，任何一个孩子都能如数家珍地告诉你“阿童木有十万马力、七大神力，他能飞上天空，眼睛是探照灯，耳朵能听到极微小的声音，屁股上有机关枪”。而家长们对这部卡通片的看法也相当有趣，刚开始时他们觉得片子光怪陆离，甚至是无法理解，但当报纸上说这部卡通片可以对儿童进行科普教育，培养他们从小学科学爱科学的精神，对学习有好处时，家长们也就不管了，相反他们最后也被吸引到电视机前和孩子一起欣赏。



可实际上《铁臂阿童木》当中，“科学”只是推动情节发展、增加故事趣味性的催化剂，作者的本意并不是什么“培养孩子学科学爱科学的精神”，但经过中国媒体用中国式的思维方式对其进行诠释后，却阴差阳错地使片子在孩子和家长那里同时获得了认同，只不过二者认同的角度是不同

MUSIC CAROEN

的。



阿童木在日本

1989年2月，阿童木之父、日本漫画家手家治虫临终之际说的最后一句话是："给我铅笔……"

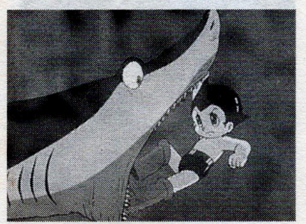
日本漫画之父手家治虫，1928年出生于日本大阪的一个白领家庭。他的父亲是个电影迷，这也深深影响了手家，据说光是《白雪公主》和《小鹿斑比》，手家就看了一百遍以上。14岁的时候，中国万氏兄弟仿照《白雪公主》制作的《铁扇公主》在日本公映了，这给手家以极大的震撼，并促使他走上了漫画创作的道路。

战后的日本，流行起一种新兴的小画书，被称为"红皮书"，也是最早的漫画单行本雏形。1947年一部名叫《新宝岛》的红皮书封面上出现了一个新名字——手家治虫，这一年手家才19岁。1950年手家开始在《漫画少年》上连载个人的第一部长篇连载漫画《森林大帝》，这部作品在思想深度上大大超越了同时代的漫画。

1951年，中篇《阿童木大使》开始在《少年》上连载，在这时，阿童木只是手家塑造的众多角色里的一个配角，过了两年手家经过重新构思将他变为了新长篇连载的主角，《铁臂阿童木》开始正式连载。手家还为阿童木亲自选定了一个生日——1953年4月7日。

1961年手家取得医学博士学位后开始全身心地向漫画进军，一个打破迪斯尼神话的东方漫画大师从此出现。

手家一生中，创作的最脍炙人口的作品便是阿童木，他在这部漫画中第一次将电影的拍摄手法引入漫画，这个创意成为此后几乎所有漫画效仿的模板。手家相信一部好的漫画和卡通主要是靠情节来打动人，于是他确立了简易的口动、眨眼创作系统，大大节省了制作成本，使日本的动画制作公司如雨后春笋般涌现。令我们感动的是，1989年2月，当手家临终之际，他说的最后一句话是："给我铅笔……"



1963年，动画片《铁臂阿童木》开始在富士电视台播放，收视率高达百分之四十七，当时，整个日本每两台电视机中就有一台在收看这个节目。

1963年，第一部日本电视版动画片《铁臂



阿童木》开始在富士电视台连续播放，收视率高达百分之四十七，当时，整个日本每两台电视机中就有一台在收看这个节目，是日本动画史上前所未有的奇迹 。

由于该片的成功，日本的许多动画艺术家都获得了空前的信心，纷纷创作日本自己的漫画和动画，日本的动画产业由此确立。今天的动画公司里，大家仍旧在使用手冢创造的“口动、眨眼系统”来制作动画，电视版动画也仍旧在遵循着一周播放一集的规律，这一切一切都还是遵照当年《铁臂阿童木》的模式，遵照手冢的想法。

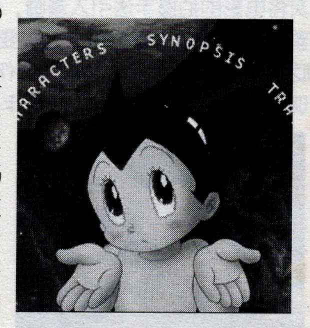
《铁臂阿童木》虽然受欢迎，但是当时动画产业巨大的风险却使得许多商家不敢轻易投资。手冢治虫穷则变，变则通，他别出心裁地组建了“铁臂阿童木会”，彻底把铁臂阿童木商品化，将阿童木制作成各种各样的商品，用得到的利润补贴卡通制作费用。于是，我们不仅能在屏幕和图书中看到阿童木，还能自己拥有或大或小的阿童木玩具，几十年来，阿童木产品久盛不衰。

到了1980年，《铁臂阿童木》相隔13年再次在日本播出，观众的反响依然十分强烈。但是这次，阿童木的人物更加丰富了。不仅“年长”的阿童木变得更加短小精悍，还有铁臂阿童木的博士等新造型的出现，他的王国里多了很多新的家庭成员。本版撰文信报记者王菲

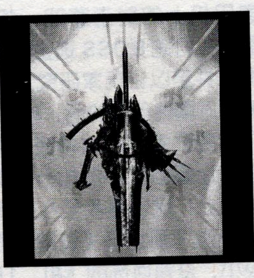
中日著名DJ同庆阿童木50大寿

今年，阿童木50岁大寿使得阿童木迷们兴奋异常，现在，在一些著名的门户网站上，已经开辟了阿童木专栏，供阿童木迷们交流、探讨他们对阿童木的心得体会。一些民间的小范围的漫画联盟还专门创作了一些阿童木的漫画，其中不仅有他们模仿手冢原创的作品，更有他们最新创作的造型和故事情节。

为纪念阿童木50岁大寿，9月20日晚，CD CAF é俱乐部将举行一场别开生面的庆祝活动，届时，众多耳濡目染阿童木连环画、动画片长大的年轻人将欢聚京城著名的现场音乐表演圣地——CD CAFE俱乐部，与来自阿童木故乡日本东京的著名TECHNO DJ西村真和北京著名DJ杨兵及翁嗡一起庆祝阿童木的诞生，阿童木与科技舞曲的珠联璧合，必将给所有阿童木迷们带来耳目一新的视听刺激和音乐感受，本次活动上还将呈现今年在日本热播的新版《铁臂阿童木》动画片的精彩集锦。



斑鸠、音乐及其它



TAEASURE（财宝）这个名字大家应当很熟悉吧。《火枪英雄》，《魔强统一战》，《守护英雄》，《幻影英雄》，《闪电银枪》，《罪与罚》等作品也是深植于广大中国玩家心中。由于公司本身规模和一份对于游戏的执着，财宝公司的作品的数量并不多，但却均属精品。光凭这一点前川正人就已经在某些方面超越了他那喜欢炒作的老东家KONAMI，也因此更受笔者的喜爱与尊敬。

自N64上那款《罪与罚》之后，许久都没有见到财宝的新作了。直至2001年一款名为《斑鸠》的充满创意与另类感觉的射击游戏于NAOMI基板上登场。但遗憾的是该游戏在国内几乎见不到，这让广大喜欢STG和财宝的玩家很是失望。但鉴于《斑鸠》是在NOAMI基板上制作的，其向互换主机DC的移植可能性极大，大家一直等待着其家用版。9月5日等待终于有了结果，（曾一度传言为5月）这道DC上最后的大餐终于摆在了广大玩家的面前。

首先谈一下声光这些游戏最初给人印象的东西。和风+宗教+科幻相融会的风格通过简约的黑白两色渲染形成鲜明对比造成强烈的视觉冲击。透过DC对应此类游戏足够强劲的机能，斑鸠中的画面达到了同类游戏中前所未有的精细程度。咋一看和同基板同类型的《零式枪手2》无甚大区别，但仔细观察后发觉前者在贴图方面比后者细腻了很多，玩家甚至可以清楚的看到敌人机体上的梵文。另外其在背景的运动，每章开始时机体加速和BOSS登场、被击落的大魄力表现上很是值得赞许。音乐方面延续了《闪电银枪》中的风格，虽然的确很不错，但想籍由新的故事设定听到一些其他风格东西的笔者并不是十分满意。到是这次的音效相当的棒，极具魄力，对气氛的烘托恰倒好处。

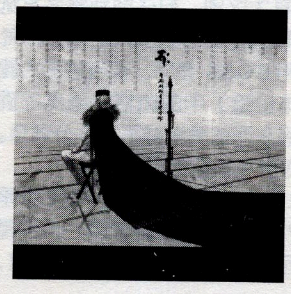
游戏的系统秉承《幻影英雄》中的黑白属性。（斑鸠的开发代号是PROJECT-RS 2，难道RS 1就是幻影英雄？？？）自机和敌机都有黑白两种属性，当自机属性为白时，其攻击属性也为白，而敌机的白属性攻击完全无效，



且被吸纳为“力之解放”（最大12发的跟踪激光）的能量。而自机对黑属性敌人造成两倍伤害。当呈黑属性的时候一切正好相反。另外使用同属性击坠敌机后会爆出大量残弹，连续击破三个同属性的敌机（既白白白或黑黑黑）可以加100分，而反复达成以上条件可以造成连锁，每次连锁奖励分数是之前的两倍，最大可达到25600。这样有趣新异的系统实在让人兴奋不以，但一款优秀的游戏光有优秀的创意是完全不够的。如何通过绝妙的关卡设计将之体现出来才是重中之重。而精通此道的财宝没有让我们失望，关卡的总体风格倾向于早期家用机上的射击游戏，如《沙罗曼蛇》，（第三关后半部分和《沙罗曼蛇》最后关打完BOSS逃生的关卡一模一样。）区区5关却将整个游戏的系统发掘透彻，并足以让玩家研究上一段时日。弹幕方面很好的切合了系统，如果不充分利用同属性无敌的话，根本无法躲过！地形这种变相弹幕搭配其中的机关使你不只需要优秀的反射神经更需要慎密的部署才能顺利通过。敌机规律性的排列，运动让看似简单的加分系统深奥玄妙。就《斑鸠》的关卡设计绝对可以打95分以上！这也是我至今兴奋不以并认为其全面超越《闪电银枪》的最大原因！

说了那么多《斑鸠》的优点并不代表它没有缺点！比如玩家的自由度就比较小，没有可选的飞机，1P和2P之间也无任何区别！虽然这样能让游戏本身更具有深度，但同时损失了让玩家发挥自己个性的可能和游戏重复游玩的魅力。另外游戏难度偏高使得很多初心者和小部分接触游戏有段时日的朋友望而却步！这一点在当今这种游戏的潮流下不得不说是某种意义上的失败。

《斑鸠》是一款优秀的让人不会失望的好游戏，其足以让那些至今沉迷于《闪电银枪》的朋友转投其门下，但其优秀并不只来自于系统设计的新颖奇特，更重要的是制作人很好的将之发挥出来。我想在《斑鸠》的制作过程中制作人员一定放弃了一些本来很好的创意来让游戏变的更好玩更耐玩。这从DC版的卖点FRONT TYPE VERSION，既前期制作版就能得到很好的证明！（同样的情况在BH2和WC3等游戏的制作上也有发生！想象力需要解放但同时为了达到完美有时候又必须去束缚。在此笔者对那些真正热爱游戏并用心制作游戏的制作人们表示敬意！）想象力需要解放但为了达到平衡、完美有时候又必须束缚，私自认为只有通晓此间道理者才能真正制作出能够经的起时间考验的优秀游戏。而财宝做到了，希望它真能有朝一日如前川先生当初所想那样超越老东家KONAMI！但不管如何我相信财宝的软件质量绝对会一如既往的优秀！最后大期待财宝赶快发表新作！



EMU

ch-vba17.zip
DolphinTeaser[NGC 模拟器].zip
Epsxe1.60.zip
fba-029495.exe
impact.zip
mame32plus078.zip
Nebula.zip
neogeo bios.zip
neogeo 街机模拟器通用版.zip
PJ64.zip
rainew-0.38.5.zip
snes9x-1.42-win32.zip
VirtuaNES0.86a-KING.zip
wgens211cn.zip
wscamp021_cn_banny.zip
yame038cn.zip
zinc.zip
ZSNESW_1215.zip

ET 游戏基地

cps1\kod.zip
cps2\avsp.zip
FC\AD&D Heroes of the Lance(E).nes
MAME\dungeonm.zip
MD\kid_cham.zip
N64\miim.zip
Neogeo\Goalx3.zip
Raine\arkretrn.zp



SegaCD\天使之翼.rar
SFC\3x3 Eyes – Juuma Houkan (J).zip

系之谱

战斧（Golden Axe）系列
MAME\Goldaxe.zip
MAME\Goldaxe2.zip
MD\GOLDAXE.zip
MD\Goldaxe2.zip
MD\Goldaxe3.zip

新作强袭

GBA 新作 1349 ~ 1368

ETC

游乐园 \ 铁臂阿童木 REMIX，战斧 REMIX，《斑鸠》OST
精武门 \KOF2003
模拟器测评 \NGC 模拟器 + 射击游戏《斑鸠》rom
游民攻地 \ 恶魔城 – 月轮、光之继承者
漫步经典 \ 蜡笔小新（MD）

光盘内容介绍 VOL.27

新作强袭

索尼克战斗



光明之魂

暴力摩托

博得之门

逆转裁判3

模拟人生

宾尼兔冒险

口袋妖怪火红/叶绿





诺比鬼屋历险



游戏王—神圣的卡片

迪斯尼小熊的兄弟们

ET游戏基地

地下城魔法



GOAL!GOAL!GOAL!

弹珠

碟中谍

天使之翼

KID CHAMELEON

3×3只眼—魔兽奉还

系之谱

<战斧>系列

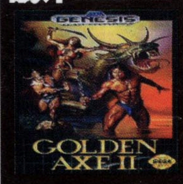


ETC

铁臂阿童木 REMIX



战斧REMIX



斑鸠OST



ISBN 7-88365-002-6



模拟时代 VOL.27
ISBN 7-88365-002-6

光盘定价：人民币10元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售